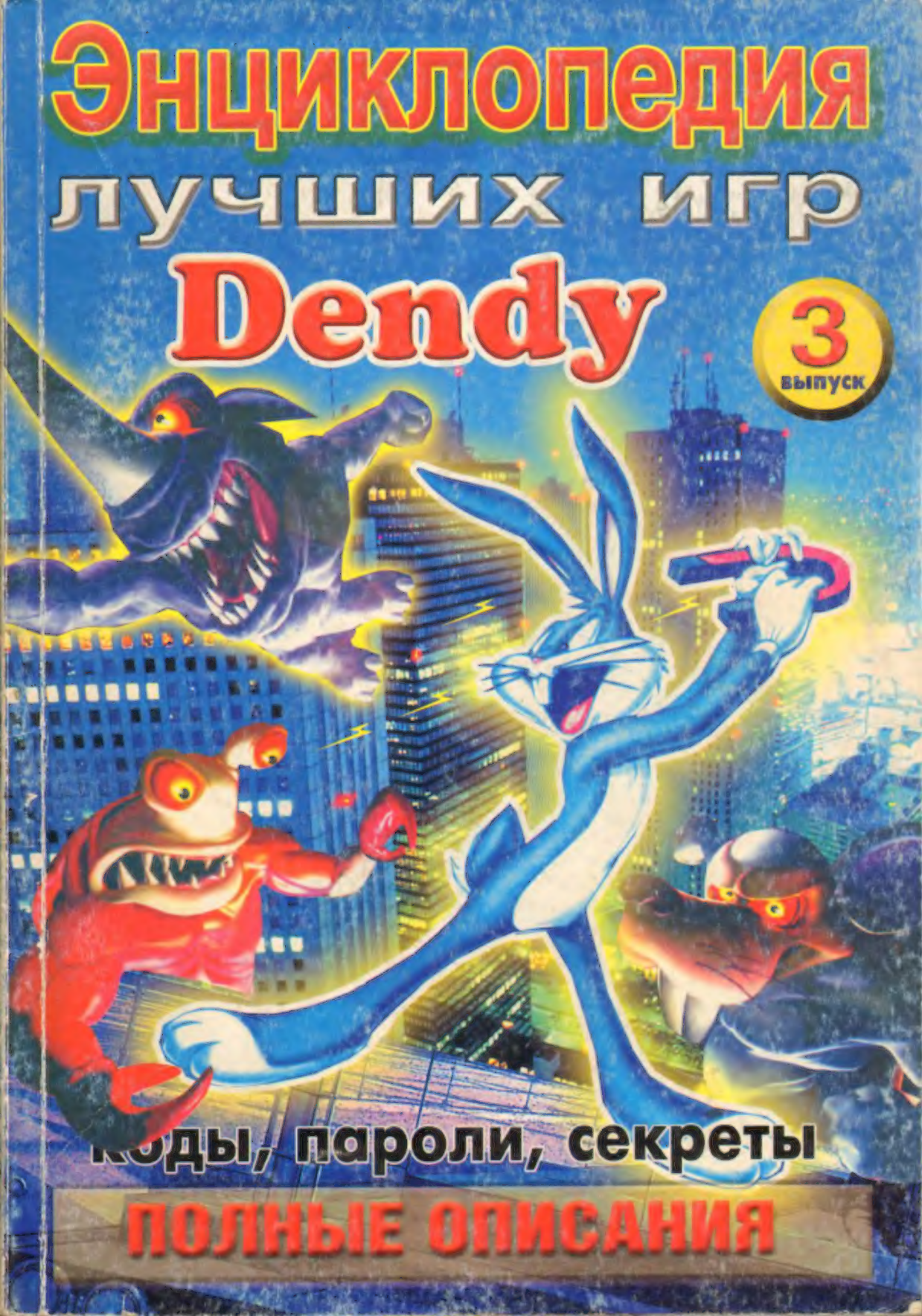
Энциклопедия лучших игр Dendy

3 выпуск



Коды, пароли, секреты

ПОЛНЫЕ ОПИСАНИЯ

ЦИФРОВОЙ

Лингафон ТМ

LANGUAGE REPEAT MACHINE

Sprechen Sie Deutsch?
Parlez vous Francais?
Do you speak English?

Новое техническое устройство для изучения иностранных языков

Энциклопедия

лучших игр

для

Dendy

Game Boy, Game Boy (Pocet), Game Boy (Color), Simba, Simba`s Compact, Simba`s Prince, Simba`s Junior, SuperStation, Star Trek, Liko (клавиатура), Сюбор (клавиатура), Киборд (клавиатура)

«Нева-Визит»
Санкт-Петербург
2002

ББК 22.18
УДК 681.3: 794 (03)
С 30

С 30 **Энциклопедия лучших игр для Dendy, вып.3** — СПб: «Нева-Визит», 2002. – 208 стр

В книге представлены описания видеоигр для приставок Dendy. Приведены коды и пароли, изложены игровые приемы, даны советы, облегчающие прохождения игр. Книга предназначена для широкого круга читателей.

Гигиенического сертификата не требует (письмо № 13-07-19-5833 от 31.12.97)

Все упомянутые в данном издании товарные знаки и зарегистрированные товарные знаки принадлежат законным владельцам

Налоговая льгота – общероссийский классификатор продукции ОК-005-93. Том2. 953000. Книги брошюры

ISBN 5-93603-079-2

© Издательство «Нева-Визит», 2002

Содержание

ADVENTURE ISLAND 2 8
BIONIC COMMANDO 31
CONTRA 41
CRISTALS 53
DEFENDER OF THE CROWN 63
DIZZY THE ADVENTURER 70
DUCK TALES 2 78
FANTASTIC ADVENTURES OF DIZZY 92
JUNGLE BOOK 111
LONE RANGER (THE) 124
MEGA MAN 2 140
TALE SPIN 152
TINY TOON ADVENTURES 2 164

КОДЫ, ПАРОЛИ, СЕКРЕТЫ 168

1942 168
1945 168
3 EYES 168
ABADOX 168
ADDAMS FAMALY 2:
PUGSLEY'S SCAVENDER HANT 168
ADVENTURE ISLAND 168
ADVENTURE ISLAND 2 168
ADVENTURE ISLAND 4 168
ADVENTURES OF DINORIKI 168
ADVENTURES OF LINK: ZELDA II 168
ADVENTURES OF LOLO 169
ADVENTURES OF LOLO 2 169
ADVENTURES OF LOLO 3 169
ADVENTURES OF ROCKY & BULLWINKLE
AND FRIEND 169
ADVENTURES IN MAGIC KINDOM 2 169
ADVENTURES OF RAD GRAVITY 169
ADVENTURES OF ROCKY
AND BUII INKLE (THE) 169
AFTER BURNER 169
BATMAN 2 170
BATMAN 4 170
BATMAN RETURNS 170
BATTLE-CITY 170
BATTLE ROAD 170
BATTLE SHIP 170
BATTLETOADS 170
BATTLETOAD 3 170
BATTLETOADS & DOUBLE DRAGON 171
BAYOU BILLY 171
BEE 52 171
BEST OF THE BEST 171
BEST OF THE BEST:
CHAMPIONSHIP KARATE 171
BIG FOOT 171

CALIFORNIA GAMES 172
CAMP ORC (THE) 172
CAPTAIN PLANET 172
CAPTAIN PLANET
AND THE PLANETEERS 172
CAPTAIN SKYHAWK 172
CAPTAIN MAGIC SOCCER 3 172
CASINO KID 172
CASINO KID 2 172
CASTLEVANIA 173
CASTLEVANIA 2: SIMON'S QUEST 173
CASTLEVANIA 3 173
CHASE H. Q. 174
CHIP & DALE 174
CHIP & DALE 2 174
CHIP & DALE 3 174
CIRCUS-CHARLIE 174
COBRA TRIANGLE 174
CODE NAME: VIPER 174
COMBAT (FILD COMBAT) 174
COMMANDO 174
CONFLICT 174
CRYSTALIS 175
CYBERNOID 175
DASH GALAXY 175
DEAD FOX 175
DEADLY TOWERS 175
DEFENDER OF THE CROWN 175
DEMON SWORD 175
DEVIL BOY 175
DICK TRACY 175
DINOSAUR FIGHTER 3 176
DINOWARS:
THE DESTRUCTION OF-SPONDYLUS 176
DIG DUG 2 176
DIRTY HARRY 176
DISNEY ADVENTURE IN MAGIC KINDOM 176
DIZZI: TREASURE ISLAND 176
D.J.BOY 176
DOLLAR CHUNFO 176
DOUBLE DRAGON 2: THE REVENGE 176
DOUBLE DRAGON 3 177
DR. CHAOS 177
DR. MARIO 177
DRACULA 177
DRAGON BUSTER 2 177
DRAGON FIGHTER 177
DRAGON SPIRIT 177
DRAGON STRIKE 177
DRAGON'S LAIR 178
DRAGON UNIT 178
DRAGON-WARRIOR 178
DREAM-MASTER 178
DREAM WARRIOR 178
DUCK TALES 178
DUCK TALES 2 178
DUNGEON MAGIC 179
DUNK HEROES 179
DUSTY DIAMOND'S ALL-STAR SOFTBALL 179
DYNABLASTER 179
DYNOWARZ 179
EARTHWORM JIM 2K 179
EMPIRE 179
EXCITEBIKE 179
F-15 STRIKE EAGLE 179
F-1--SENSATION 179
F-117 STEALTH FIGHTER 179
FANCY BILLIARD 180
FANTASTIC ADVENTURES OF DIZZY 180
FATAL FUERY SPECIAL 180
FAXANADU 180
FBI POLICEMAN 2 180
FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE 180
FESTER'S QUEST 181
FINAL FANTASY 181
FIRE BIRD 181
FIRE BIRD SUPER 181
FIRE'N ICE 181
FIRE HAWKS 181
FIRST OF NORH STAR 181
FIST OF THE NORTH STAR 181
FLAPPY 181
FLIGHT OF INTRUDER 181
FLINSTONES-2: THE SUPRISE
OF DINOSAUR PEAK 181
FLYING-WARRIOS 182
FLYING DRAGON 182
FRANKENSTEIN 182
FRIDAY THE 13 182
FRUIT FOX 182
G.I. JOE 182
G.I. JOE 2: THE ATLANTIS FACTOR 182
GALAGA 182
GARGOYLE'S QUEST 2 183
GAUNTLET 183
GET AWAY 183

GHOST BUSTERS 183
GHOST BUSTER 2 183
GHOST BUSTERS 3 183
GHOST'N GHOULS 183
IRON TANK 184
IRONSWORD
WIZARDS & WARRIORS-2 184
ISOLATED WARRIOR 184
J. J. WAR 184
JACKIE CHAN'S ACTION KUNG-FU 184
JAMES BOND 007 184
JAMES BOND JR 184
JETMAN 184
LEGACY OF THE WIZARD 185
LEGENDARY WINGS 185
LEGEND OF THE DIAMOND 185
LEGEND OF ZELDA 185
LEMMINGS 185
LHX ATTACK CHOPPER 186
LICKLE 186
LIFE FORCE 186
LITTLE MERMAID 186
LITTLE NEMO: DREAM MASTER 186
LITTLE NINJA BROTHERS 186
LITTLE SAMSON 186
LONE RANGER 187
LOOPZ 187
MAD MAX 187
MAGIC DARTS 187
MAPPY 187
MARIO BROS 187
MAGIC OF SCHEHERAZADE 187
MANIAC MANSION 188
MASK (THE) 188
MASTER FIGHTER 2 188
MAX WARRIOR 189
MENDEL PALACE 189
METAL GEAR 189
METAL GEAR 2 189
METAL FIGHTER 189
METAL STORM 189
METROID 189
MIKEY MOUSE 189
MICKEY MOUSE CAPADES 190
MICKEY'S SAFARI 190
IN LETTERLAND 190
MIGHTY BOMB JACK 190
MIGHTY FINAL-FIGHT 190
MIKE TYSON'S PUNCH OUT 190
MILO'S SECRET CASTLE 190
MISSON IMPOSSIBLE 190
MONSTER IN MY POCKET 191
MORTAL-ARMS 191
MORTAL KOMBAT 3 191
MORTAL KOMBAT 4 191
MORTAL KOMBAT 5 PRO 191
NARC 191
NES PLAY ACTION FOOTBALL 192
NEW-COMPETITION 192
NHL'97 (SUPPER) 192
NINJA TURTLES 192
NINJA TURTLES: THE ARCADE GAME 192
NINJA TURTLES 2 193
NINJA TURTLES 3:
THE MANCHATTAN PROJECT 193
NINJA TURTLES 4:
TOURNAMENT FIGHTERS 193
NINJA TURTLES 4:
TURTLES IN TIME 194
NIGEL MANSEL'S
WORLD CHAMPIONSHIP 194
NINJA CAT 194
NINJA CRUSADERS 194
NINJA RYVKENDEN 194
NINJA RYVKENDEN 3:
NINJA DRAGON SWORD 194
NINJA GARDEN 195
NINJA GARDEN 2 195
NORTH AND SOUTH 195
NORTHERN KEN 195
OTHELLO 195
P.O.W.: PRISONERS OF WAR 195
PAC-MANIA 195
PALAMEDES 195
PAPER-BOY-2 196
PARODIUS 196
PHANTOM FIGHTER 196
PINBALL 196
PIPE DREAM 196
POWER BLADE 196
POWER BLADE 2 196
POWER BLADE 3 196
POWER SOCCER 196
POWER PUNCH 2 196
PREDATOR 197
PRINCE OF PERSIA 197

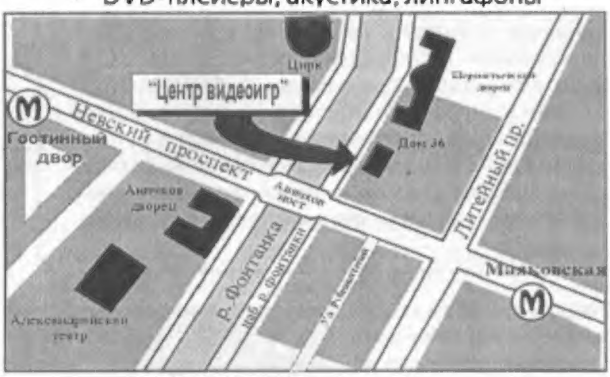
PRINCESS TOMATO
IN THE SALAD KINGDOM 197
PRO AM RACING 197
(R.C.PRO AM RACING) 197
PROBOTECTOR 197
PRO SPORT HOCKEY 197
PSY BUSTER 197
PUSHER (THE) 197
PUNISHER 197
PUZZNIC 197
RACKET ATTACK 198
RAD RACER 198
RAD RACER 2 198
RAINBOW ISLAND 198
RAMBO 199
RAMPAGE 199
RBI BASEBALL 199
RBI BASSEBALL 2 199
RED ZONE 199
REVOLUTION HEROES 199
(GUERILLA WAR) 199
RING KING 199
RIVER CITY RANSOM 199
ROBIN HOOD: 200
PRINCE OF THIEVES 200
ROBOCOP 200
ROBOCOP 3 200
ROBOCOP 4 200
ROBO PIT 200
ROBOTEC 200
(MACROSS) 200
ROBO WARRIOR 200
STREET FIGHTER 5 201
STRIDER HIRYU 201
SUMMER CARNIVAL '92 201
SUPER CONTRA 201
SUPER DONKEY KONG 201
SUPER JETMAN 201
SUPER KONAMI 3 201
SUPER MARIO BROTHERS 201
SUPER MARIO BROTHERS 2 202
SUPER MARIO BROTHERS 3 202
SUPER MARIO BROTHERS 5 203
SUPER SONIC 5 203
SUPER SPRINT 203
SUPER SPY HUNTER 203
SWORD MASTER 203
TECMO BOWL 203
TECMO SUPER BOWL 204
TECMO WORLD WRESTLING 204
TERMINSTOR 2: 204
JUDGEMENT DAY 204
TERRA-CRESTA 204
TERRA STAR 204
TETRIS BY TENGEN 204
THUNDERBIRDS 204
TIGER-HELI 204
TINY TOON 2 204
TINY TOON 4 204
TITANIC 205
TOKI 205
TOMBS & TREASURE 205
TOOBIN 205
TOP GUN 2 205
TOP GAN 3 205
TOP PLAYERS TENNIS 205
TOTAL RECALL 205
TOXIC CRUSADERS 205
TOWN & COUNTRY 2:
THRILLA'S SURFARI 205
TRACK AND FIELD 2 205
TREASURE-MASTER 206
TWEEN BEE 3 206
TWIN COBRA 206
TWIN EAGLE 206
UFOURIA 206
ULTIMA: EXODUS 206
ULTIMA:
QUEST OF THE AVATAR 206
ULTIMATE AIR COMBAT 206
URBAN STRIKE 207
VEGAS DREAM 207
VIGILANTE 207
WACKY RACES 207
WALL STREET KID 207
WCW WRESTLING 207

ГОРОДСКОЙ ЦЕНТР ВИДЕОИГР

ПРЕДСТАВЛЯЕТ:

Самая полная в городе коллекция

- видеоприставок (Dendy, Sega, Simba, Sony PS, Nintendo, Dreamcast и др.)
- аксессуаров, комплектующих
- картриджей (Dendy, Sega, Dreamcast)
- DVD-плейеры, акустика, лингафоны



«Центр видеоигр»

191025, С-Петербург,
наб., р. Фонтанки,36
тел: (812) **272-83-77**
E-mail:**neva-visit@peterlink.ru**

В ЦЕНТРЕ ВИДЕОИГР

осуществляется ремонт игровых приставок всех типов в течение часа в присутствии заказчика

Dendy, Sega, Nintendo, Panasonic 3DO, Sony PlayStation, Gold Star, Dreamcast и др.

Расходировка SONY PLAYSTATION в короткие сроки

Наш адрес: наб. реки Фонтанки, д. 36 (угол Невского пр-та), ст. метро «Гостиный двор».
Тел. (812) 272-83-77.

По вопросам оптовой продажи приставок, книг, картриджей и аксессуаров, DVD-плейеров, акустики, лингафонов обращаться:

в Москве	тел.	(095) 122-00-70	E-mail: veviorko.art@mtu-net.ru
в Санкт-Петербурге	тел.	(812) 440-51-30	E-mail: neva-visit@peterlink.ru
в Ростове-на-Дону	тел.	(8632) 44-73-37	E-mail: valer@aaanet.ru
в Екатеринбурге	тел.	(3432) 58-12-13	E-mail: viv@mail.utnet.ru
в Новосибирске	тел.	8-902-911-63-44	E-mail: wenderer@online.nsk.ru
в Нижнем Новгороде.....	тел.	(8312) 29-71-63	E-mail: nnd@dreamarena.ru

Информацию о наших товарах Вы можете получить на сайтах: **WWW.SYMBAS.COM, WWW.NEVAVISIT.NAROD.RU**

Приглашаем к сотрудничеству партнеров по Северо-Западному и Северо-Кавказскому регионам.

ТОВАРЫ ПОЧТОЙ

Вне Санкт-Петербурга товары можно получить почтой. Почтовые расходы за наш счет. Заинтересовавший Вас каталог товаров высылаем бесплатно (укажите номер каталога):

- **Каталог № 1** Sony PlayStation (видеоприставки, аксессуары и книги с описанием игр).
- **Каталог № 2** Sega Mega Drive II (видеоприставки, аксессуары, картриджи и книги с описанием игр).
- **Каталог № 3** Dendy (видеоприставки, аксессуары, картриджи и книги с описанием игр).
- **Каталог № 4** Dreamcast (видеоприставки, аксессуары и книги с описанием игр).

Заявку на каталог товаров присылать по адресу:
191025, Санкт-Петербург, а/я 15 Кевлюку А. А. или E-mail: neva-visit@peterlink.ru

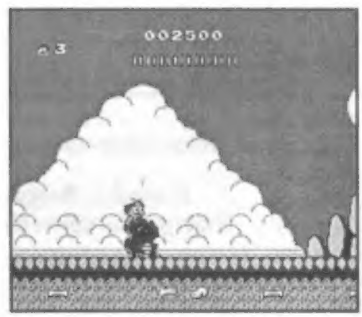
БЕЗ КОНВЕРТА С ОБРАТНЫМ АДРЕСОМ КАТАЛОГИ НЕ ВЫСЫЛАЮТСЯ!

ADVENTURE ISLAND 2

ОСТРОВ ПРИКЛЮЧЕНИЙ 2

Hudson Soft • Количество игроков 1 • Приключения
Рейтинг ★★★★★★☆☆☆☆

Продолжение очень популярной аркады, первая часть которой описана в предыдущем номере. На сей раз игра очень сильно отличается от своего более раннего собрата. Это снова приключения бравого туриста на необитаемых островах, которые, между тем, заселены всякого рода живностью и чудиками. Теперь нас уже не будет сопровождать назойливое чувство повторяемости, что преследовало игрока в первой части, где уровни постоянно дублировались (именно поэтому в предыдущем номере не было сделано прохождение до последнего босса, так как после определенного количества уровней наблюдалось просто усложнение, и никаких качественных изменений не было). Во второй игре этой серии (а всего их около четырех частей) мы видим восемь уровней, то бишь восемь островов, которые мы посетим.

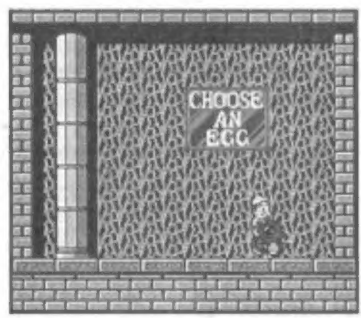


Для особо назойливых и нетерпеливых игроков в конце игры будет приведен код, открывающий доступ на любой уровень. С его помощью вы сможете попасть в меню островов (8) и выбрать себе зону для прохождения.

Еще одно солидное отличие — отсутствие у вас в начале игры оружия. Пока вы не найдете себе хотя бы молотки, наш герой будет вынужден бродить безоружным. Зато в новой части можно будет поездить не только на роликовой доске, но и на настоящем динозавре.

Меню и загрузка

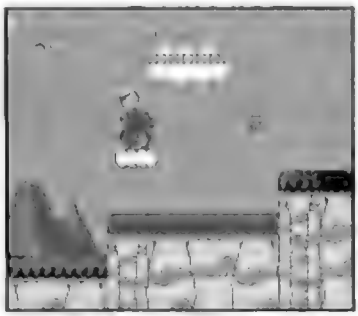
На центральной заставке вы увидите только две надписи — особого режима загрузки в игре не предусмотрено. Вы либо загружаете новую игру, либо продолжаете начатую, но проигранную (пункты START и CONTINUE, соответственно). Выбрав так или иначе один из двух пунктов, вы сначала попадете на общую карту игры, где нарисованы все восемь островов, по которым вам придется бродить. Нажав кнопку старта здесь, вы попадете на более подробную карту того острова, куда отправляетесь, и сможете рассмотреть здесь кое-что поближе (например, в конце каждого уровня виден босс).



В следующем окне вы увидите меню предметов. Я уже говорил, что, в отличие от предыдущей части игры, во второй можно кататься на динозавре. Здесь вы сможете брать или оставлять своих ящеров, управляясь кнопками A и B. Предположим, это может пригодиться вам на первых уровнях, когда врагов не так уж много, а динозавров много. Их можно просто откладывать про запас, а потом, в особо тяжелый момент, доставать. Правда, для этого придется начинать эпизод сначала. Также здесь вы в последующем сможете увидеть, каким оружием обладает герой, так как оно тоже нарисовано на картинке.

На игровом экране все по-прежнему. Та же шкала времени вверху, чтобы восполнить которую, вам придется кушать разные полезные фрукты. Очки, набранные вами в игре, — над шкалой. И жизни, нарисованные в левом верхнем углу, — вот, пожалуй, и все. Все как обычно.

Управление



Кнопка Start — загрузка и пауза в игре
Кнопка Select — выбор пунктов в главном меню
Кнопка A — прыжок
Кнопка B — оружие и ускорение (зажата)

Полное прохождение

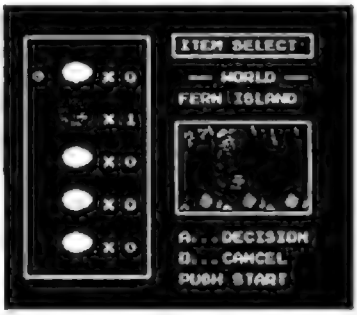
Уровень 1: Остров папоротников

Двигайтесь вперед, собирая фрукты (начинаете вы всего лишь с чуть более чем половинкой шкалы времени), и скоро доберетесь до яйца, лежащего на дороге. Возьмите его, внутри лежат молотки, и двигайтесь вперед. Скоро вы увидите первых врагов — улиток. Убивайте их и доберитесь до следующего яйца, в котором находится роликовая доска. Брать ее здесь смысла не имеет, но если уж взяли, то делать нечего. Двигайтесь дальше, и скоро увидите других врагов — это кобры, сидящие на земле. На первый взгляд, они не опасны, но это только на первый. Если вовремя ее не заметить и подойти слишком близко, кобра прыгнет на вас, поэтому очень важно уничтожить ее заблаговременно. Таким образом, продвигайтесь вглубь острова, и через некоторое время найдете очередное яйцо, в котором, в отличие от предыдущих, находится не доска и даже не молотки, а динозавр. Теперь все будет намного проще. Двигайтесь вперед, уничтожая ворон и камни (если попасть на камень на динозавре, то, как и в случае с доской, вы его лишитесь), и скоро придете к пещере, — концу первого отрезка.

После каждого такого отрезка герой будет попадать в призовую комнату, где сможет взять некоторое количество очков (но не призов). В комнате, куда вы попали, скоро справа вылетят несколько яиц, а именно — восемь, в каждом из которых находится некоторое количество очков.

Двигайтесь вперед. В первом яйце вы найдете цветок стоимостью в тысячу рублей, и скоро доберетесь до второго. Берите его и, разогнавшись, летите вперед: так как вы взяли временное бессмертие, есть резон промчаться как можно дальше, пока это можно сделать на халяву. Как только бессмертие кончится (когда фея улетит), останавливайтесь и двигайтесь вперед теперь уже медленно, убивая ворон, улиток и пауков, а также собирая призы. Пройдя два камня, вы увидите лягушку, сидящую впереди. Чтобы не напороться на нее, осторожно подбирайтесь к хладнокровному и, когда оно совершит первый прыжок вперед, нанесите встречный удар. После этого вас ждет камень, за которым спряталась кобра (если вы на динозавре, сначала разбейте камень, а затем уже принимайтесь за змею; в противном случае вам придется так рассчитать свое нападение, чтобы не попасть на камень, и ударить врага). Сразу за коброй героя ждет выход из элизода в призовую комнату.

Двигайтесь вперед, уничтожая пауков и кобр (в яйце прямо у входа найдете цветок либо роликовую доску, при ее



отсутствии). Запрыгнув на первую ступеньку подъема, вы сможете попасть в бонус-уровень. Просто подпрыгните на месте на самом краю бугра, и снизу за вами приедет облако. Попав на облака, вы сможете, прыгая по пружинам, собрать некоторое количество призов. Взяв последний, вы упадете туда же, откуда начали свое путешествие по облакам. Уничтожая пауков и кобр, двигайтесь вперед по пригоркам, пока не доберетесь до розовой лягушки. Двигайтесь по второму ярусу и, когда она совершит первый прыжок к вам на один бугор, убейте. В яйце, которое находится на пригорке впереди, сидит розовый динозавр.

Спускайтесь с пригорка до воды (слева на маленьком пригорке найдете кость, которая восполнит вам полную шкалу времени). Убейте ворону и перепрыгните яму, потом, поднявшись вверх, еще одну птичку, и завершите эпизод в развалинах скал.

Закончив эпизод с двумя динозаврами, вы увидите в меню предметов одного дополнительного, синего, того, что мы взяли раньше. Теперь вы можете, меняя их между уровнями и эпизодами, использовать по своему усмотрению. Красный динозавр выгодно отличается от своего синего собрата большим радиусом атаки. Огни, которые он бросает перед собой, летят в полтора раза дальше, чем звезда синего.

Убивая летучих мышей, двигайтесь вперед (в первом яйце найдете доску либо цветок в тысячу очков). Запрыгнув на первый пригорок, разбейте (если вы на динозавре), либо перепрыгните (если пешком либо на доске) катящийся на вас камень. Забравшись на пригорок, вы увидите второе в этом эпизоде яйцо, в котором сидит синий динозавр. Если у вас есть в наличии красный, лучше не разбивайте яйцо, перепрыгнув его. Двигайтесь далее, уничтожая крутящиеся черепа (прямо как в первой части), летучих мышей и лягушек, — скоро вы доберетесь до выхода.

Собрав два приза, вы увидите перед собой пчелу, что летит прямо на вас сверху. Чтобы не иметь каких-то проблем с этим видов врагов, можно использовать два вида техники. Первый довольно-таки опасен: вы прыгаете навстречу пчеле и стреляете по ней. Второй намного проще, но тоже имеет свои отрицательные черты, так как заставляет тратить некоторое время. Просто не замечаете пчелу и проходите под ней, а потом, когда она станет догонять героя сзади по низу, поворачивайтесь и стреляйте. В яйце, которое вы найдете первым на дороге, лежит всего лишь фрукт, который потом некоторое время преследует вас. Как это ни прискорбно, но я со времен еще первой части так и не выяснил, что сие означает. Фрукт вроде как никаких видимых улучшений вам не приносит, но, однако, хранится в яйце и следует за вами некоторое время. Могу только предположить, что фрукт имеет плохое свойство — забирать у вас вдвое больше времени, чем обычно. Но это также еще не доказано.

Двигайтесь вперед, уничтожая камни, змей и пчел (кстати, если пройти подальше с пчелой за плечом, она отстанет от вас сама). Зайдя на первый пригорок, убейте зеленую лягушку, — за нее вы получите кость с полной шкалой времени. После этого, убивая улиток, вы вскоре доберетесь по пригоркам до конца эпизода. Убив ворону перед выходом, вы найдете синего динозавра. Обязательно возьмите его, так как теперь, так как уровень заканчивается, вы сможете все равно его сменить и пользоваться по-прежнему своим красным динозавром.

По платформам прыгайте вперед, через первый провал (в яйце найдете цветок или доску). Став на крутящиеся бревна, из которых состоит коричневая платформа, вы увидите, что герой съезжает влево. Переберитесь на противоположный берег и двигайтесь дальше. Вы увидите в скором времени еще одно препятствие, — по платформам, на которые вы становитесь, катаются диски сиреневого цвета. Обходите их и костры, а также убивайте пауков, болтающихся на

паутинках, и скоро доберетесь до берега. Убив здесь нескольких улиток, снова запрыгните на платформы и двигайтесь в заданном направлении. Скоро вы доберетесь до яйца, в котором находится динозавр. Чтобы взять его, нужно сначала ударить само яйцо, стоя на противоположной платформе, а потом маленьким прыжком добраться до самой карты, которая и содержит ящера. На сей раз это птеродактиль, при помощи которого вы сможете очень быстро закончить эпизод, взлетев под потолок уровня.

Босс: Гигантский полип

Уничтожать босса первого острова очень просто, особенно если у вас есть динозавр, лучше, если это будет птеродактиль. Вам просто нужно при помощи разбега запрыгнуть на самую высокую платформу, стать с ее правого края, и постоянно бросать в босса молотки или что у вас там есть.

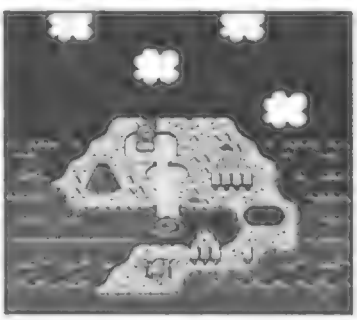
Уровень 2: Остров озер

Первые парочка эпизодов уровня совершенно элементарны, поэтому советую вам сдать своих динозавров в копилку при входе (в принципе, они и так находятся там автоматически, а вы обладаете только собственным оружием). Кстати, в копилку же можно сдать и собственное оружие, только смысла в этом нет никакого, так как на первых уровнях в каждом эпизоде яйцо с оружием можно взять в самом начале. Значение это действие приобретет только ближе к концу игры, тогда и посмотрим. А пока советую отказаться на ближайшие два эпизода вообще от каких бы то ни было драконов-динозавров и пойти пешочком.

Идите вперед (если вы безоружны, в первом яйце найдете молотки, если они у вас уже есть — доску; во втором случае советую лучше ее не брать), собирая призы, и, когда дорога пойдет в гору, увидите катящийся на вас камень. Перепрыгните его и заберитесь на гору. Двигаясь по вершине, убейте несколько улиток, — после этого дорога пойдет вниз, и вам предстоит уничтожить порцию кобр, которые чаще всего сидят за камнями. Чтобы не случилось эксцессов, не подходите слишком близко к змеям, лучше расправляться с ними издалека. То же самое относится и к лягушкам, двоих вы встретите на своем пути.

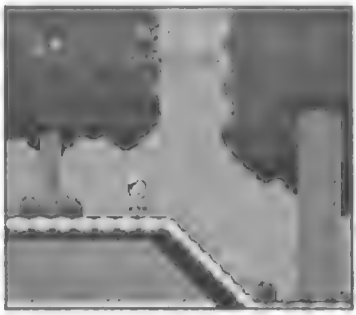
Добравшись до ямы, перепрыгните ее (ворону вверху убивать не обязательно, так как она летит слишком высоко). Следующих двух ворон убейте и, расправившись с двумя кобрами, войдите в переход.

Советую сдать вам свое оружие в арсенал и в бой идти безоружным — потом это очень сильно пригодится. Двигайтесь вперед, собирая призы, пока не доберетесь до улиток. Так как у вас оружия нет, придется улиток перепрыгивать. Скачите через две улитки, и найдете яйцо. Внутри него оружие (если оружие уже есть, то это доска, если есть и доска, — цветок в 1000 очков). Взяв молотки, поднимайтесь на пригорок: обратите внимание на цветок, который растет на нем: характерный признак появления хомяка, которых мы видели в первой части. Это животное вырывается сзади и догоняет вас, пока герой его не перепрыгнет. В то же время, когда вы проходите мимо цветка, меняется музыка — еще один верный признак. Как только цветок скроется за экраном, хомяк выскочит сзади, и вам нужно будет перепрыгнуть его. Чтобы сделать это в пешем строю, особых усилий прилагать не стоит, важно просто уловить момент появления врага. Если же вы на доске, нужно замедлить езду, не тормозя, и, когда животное будет уже около вас, подпрыгнуть.



Уничтожая улиток, двигайтесь после этого вперед. Не забывайте собирать призы, иначе ваше путешествие может закончиться раньше, чем вы думаете. Спустившись с пригорка, будьте внимательны, скоро перед вами будет розовая

лягушка. Не забираясь на горку, при помощи прыжка убейте ее. Спустившись с горки, убейте летящую вверху ворону, — в ней еще один совершенно новый для нас динозавр. Взяв его, перепрыгивая камни и убивая улиток, доберитесь до ворот, которые находятся недалеко отсюда. Кстати, будьте внимательны и перепрыгивайте камни только с разбега, иначе ваш динозавр откинет копыта. Он слишком вяло передвигается для того, чтобы претендовать на звание спринтера.



Взятый вами в предыдущем эпизоде динозаврик в некотором смысле выгодно отличается ото всех предыдущих: он умеет плавать под водой. А именно это нам сейчас и понадобится. Поэтому при загрузке в меню предметов не убирайте розового ящера и приступайте к следующему эпизоду.

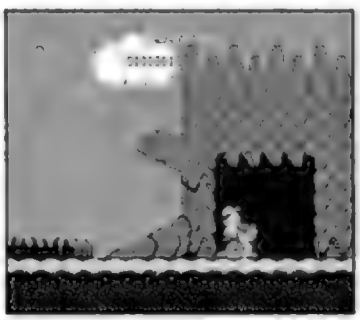
Управление динозавром под водой осуществляется весьма просто: вам необходимы кнопки D-pad и кнопка прыжка, которая сейчас будет отвечать за плавание. Зажав ее, вы заставите динозавра подниматься вверх. То же самое будет, и если вы будете без транспорта. Кстати, если вы попробуете пройти этот эпизод при помощи другого динозавра, он погибнет.

Запрыгнув в воду, плывите вперед и будьте осторожны — не поднимайтесь вверх, там расположены мины, черные пульсирующие крестики. Если нарваться на них, мало не покажется. Убивая медуз и рыб, плывите вперед. Скоро встретите новых врагов — морских коньков. Так как они практически безобидны, обратите внимание на то, чтобы собрать время от времени фрукты: здесь очень мало этого добра. Увидев пузырь в воде, оплывите его сверху, между минами, и войдите в переход.

В следующем эпизоде нам предстоит довольно трудное испытание: нужно в условиях весьма ограниченного времени (фруктов здесь практически нет) добраться до косточки, которая полностью восполняет шкалу в верхней части экрана, и, к тому же, успеть ее взять.

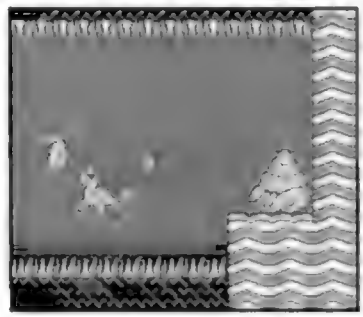
Бегите вперед (на ускорении) и возьмите два приза, которые появятся над вами через некоторое время. После этого на вас совершат нападение два поросенка (вот ведь свиньи!) и после них — кобра. Расправившись с ними, сойдите с пригорка и при помощи пружины взлетите вверх, чтобы взять два приза. Далее двигайтесь по пригоркам, убивая пауков и перепрыгивая через костры и камни. Убив змею на краю обрыва, подбегите с разбега к пружине и, прыгнув на нее, перелетите паука, а заодно возьмите и косточку. Вот теперь можно быть спокойным и запросто разделаться с поросятами, мчащимися навстречу. Став перед пригорком, издали расстреляйте розовую лягушку и закончите эпизод.

Следующий эпизод весьма прост для прохождения. Вам всего лишь нужно взобраться на верх глубокого колодца по платформам, расставленным в разных местах, и практически не придется никого убивать. Но зато каждый ваш прыжок должен быть точен и верен, необходимо все прыжки совершить на ускорении.



Попав в колодец, сразу зажимайте кнопку B и запрыгивайте по нижним трем платформам вверх: сначала на самую нижнюю, потом, потом справа — слева, и так до первого черепа. Здесь пройдите под ним вправо и запрыгните на платформу выше, с которой прыгайте на платформу слева, длинную. С нее — вправо, под второй череп, и оттуда снова вверх по правой дороге

Добравшись до ступенек вверх, не рвитесь к ним, а ступайте налево, пока не подниметесь до второго черепа. Здесь двигайтесь в правую сторону по последовательно располо-



женным платформам, пока не доберетесь до стены. Сверните и подымитесь немного влево, до колючей опускающейся платформы. Прыгнув на нее (а не под нее), с ее поверхности переберитесь на ступеньки справа. Поднявшись по ним вверх, пройдите под черепом налево к двум колючим платформам. Запрыгнув на крышу левой, прыгайте на правую, и с нее — на обычную платформу справа. Здесь в яйце у стены найдете водоплавающего динозавра. После этого двигайтесь влево и, еще немного поднявшись, — до конца вправо (по пути нужно будет разделаться с летучей мышью).

В меню предметов освободитесь от плавающего динозавра и идите вперед с одними молотками. Тем более что и эпизод проходится на одном дыхании. Берете в самом начале временное бессмертие и мчитесь на ускорении вперед. Остановитесь вы, потеряв фею, уже в самом конце отрезка, и вам останется только убить один череп и пару лягушек.

Первое: 200 очков

Второе: 1000 очков

Третье: жизнь

То же самое относится и к следующему эпизоду. Вам, конечно, не придется пройти его на одном дыхании при помощи бессмертия, но можно сделать это немного по-иному. Вам необходимо бежать вперед на ускорении, обходя ракушки и ямы. Если вы все время будете быстро бежать, то осьминоги, которые сидят в ямах, не заденут вас. Главное — поймать момент.

Первое: 200 очков

Это подводный уровень. Взяв плавающего динозавра (можно и так), двигайтесь вправо. Обойдя существо, выстреливающее со дна маленькими пузырьками воздуха, спуститесь на дно и двигайтесь вперед, обходя двух рыб. Далее снова по дну и расправляемся с несколькими коньками, пока не добираемся до бугорка, на котором обосновалась еще одна «пушка». Обходя ее, будьте осторожны и не напоритесь на мины, развешанные вверху. Поднявшись на горку, спуститесь с нее и дальше всплывайте в самый верх, где и двигайтесь вперед, пока не обойдете очередную пушку. Движение дальше также лучше производить под потолком. Там хотя и есть целая куча мин, но зато нет всяческой живности и пушек.

Снова подводный уровень. На своем гордом рысаке вам придется двигаться по подводной пещере, за колоннами которой прячется множество врагов.

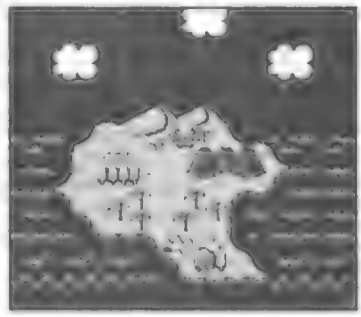
Взяв три приза, обойдите двух рыб, плывущих вверху, и двигайтесь дальше. Если вы на динозавре, то пузырь, который находится у вас на пути, вреда не причинит, а вот если вы попадете в него пешим строем, то застрянете в нем надолго. Проплыв вперед (не спешите), уничтожьте морского конька и, оплывая мины, двигайтесь аккуратно вперед (также остерегайтесь медуз). Попав в частокол колонн, стреляйте перед собой — впереди в зарослях сидят медузы — и двигайтесь по дну. Уничтожив еще одну рыбку, вы закончите эпизод.

Босс 2: Ракушка

Поединок также весьма прост, если до этого герою пришлось играть, а не отдыхать. При наличии некоторых навыков координации в пространстве вы без труда справитесь с этим врагом. Вам необходимо всего лишь уверенно держаться между колючим полом и потолком и, обходя пузыри, которые взорвет со временем ваш динозавр, и медленно летящие выстрелы босса, успевать всадить ему пару молотков в створку, когда он ее отрывает.

Уровень 3: Остров пустынь

Посмотрев на карту острова (здесь мы можем увидеть, что финальным боссом уровня является краб), сдайте все свои причиндалы в меню предметов, они пригодятся нам попозже.



С голыми руками и пузом двигаемся дальше. Первое препятствие, которое вам необходимо пройти в условиях безоружности, — перепрыгнуть парочку-тройку свиней, — только после этого герой сможет найти молотки в яйце, лежащем на дороге возле камня. Идем дальше, и следующий враг, повисший на дереве, — паук. Убейте его и при желании возьмите доску, находящуюся в яйце рядом. Двигайтесь вперед, уничтожая на пути свиней и пауков (и, кстати, перепрыгивая камни и костры), и, поднявшись на пригорок, убейте улитку. После этого в прыжке через камень бросьте несколько молотков в жабу на дороге. Двигайтесь вперед и, когда доберетесь до пружины, с ее помощью прыгайте с разбега вперед, чтобы взять кость. Продвинувшись еще немного вперед и уничтожив пару свиней и других врагов, вы завершите эпизод.

Двигайтесь вперед (с собой достаточно взять только молотки), перескакивая через провалы и уничтожая на пути летучих мышей. Между двух огней вы сможете взять синего динозавра, если не ударите по яйцу ногами, а разобьете его двумя молотками. После этого также продолжайте двигаться вперед, не забывая собирать иногда фрукты и уничтожать черепа. Добравшись до обваливающейся платформы, запрыгните на нее и, уничтожив череп, дождитесь, пока она с вами начнет подниматься вверх, и только после этого прыгайте (но не когда платформа будет в самом верху). А на берегу, убив двух мышей, вы доберетесь и до выхода.

Следующий эпизод очень труден для прохождения, если не знать, как водится, короткой дороги. Вдобавок к тому, что здесь очень редко встречаются фрукты, здесь еще и полно препятствий, на которые можно потратить много времени. Чтобы пройти эпизод без проблем, сделайте следующее.

Загружайтесь в эпизод без динозавра, имея при себе только молотки. Как только игра начнется, сразу же зажимайте кнопку ускорения и мчитесь вперед, перепрыгивая улиток, камни и жаб. Перепрыгнув змею, которая бросит в вас яд, вместе с этим ядом поднимитесь на пригорок. Здесь убейте для начала жабу, сидящую напротив, и после этого разбейте яйцо, в котором сидит птеродактиль. Взяв его, взлетайте в самый верх локации и летите там до конца эпизода.

В следующем эпизоде нам придется очень постараться, чтобы не закончить свое пребывание в игре. Но, при достаточном навыке скоростной игры и должной реакции, особого труда это не составит. Необходимо будет использовать кнопку ускорения для того, чтобы вовремя закончить отрезок, а также взять кое-какие необходимые призы.

Для начала избавьтесь от птеродактиля (если, конечно, не хотите пройти с его помощью всю оставшуюся игру) и, загрузившись в эпизод, зажмите кнопку ускорения. Бегите вперед и, перепрыгнув двух зеленых жаб (так как они зеленые, то прыгать на вас не будут, что делает возможными прыжки через них), остановитесь. Уничтожьте третью жабу, розовую, возьмите бананы вверху и скачите дальше. Впереди вас ждут две кобры, которые плюются в вас ядом. Чтобы перепрыгнуть и их и яд, прыгайте с близкого к кобрам расстояния. По пути не забывайте подпрыгивать за немногочисленными фруктами. Перебравшись через вторую кобру, перепрыгните яму и уничтожьте троих ворон, летящих навстречу, и затем, также с разбегу, — еще одну змею, сидящую у подножия пригорка. Наверху разбейте яйцо и возьмите кость, после чего перепрыгните яму, и, опять же с разбегу, — змею внизу. Перепрыгнув костер и пробежав очередной кокос, который падает сверху, остановитесь перед коброй и убейте ее (заметили, где стоит герой? Возле цветка!). Теперь мчитесь вперед и, когда сзади появится хомяк, перепрыгните его прыжком назад. Теперь осталось только перебраться через костер, и эпизод закончен.

Двигайтесь вперед с ускорением и, увидев первую змею, убейте ее, не подходя слишком быстро, так как она прыгнет на вас. После этого на скорости двигайтесь ко второй змее и

сделайте то же самое. После этого, перепрыгнув камень, разберитесь с третьей и пройдите под ядом, который она выплюнет в вас, либо перепрыгните. Запрыгнув на пригорок, возьмите роликовую доску и езжайте вперед. Перепрыгнув первую яму, через другую не прыгайте, а просто вдавите кнопку ВПЕРЕД, чтобы спуститься на нижний ярус и проехать под пауком, который в это время окажется вверху. После также езжайте по нижнему ярусу и, проехав под розовой лягушкой, прыгайте через ямки, убивая ворон. Попав на противоположную сторону, наедьте на камень, лежащий за пригорком, и потом возьмите яйцо, в котором находится водоплавающий динозавр.

Двигайтесь дальше. Убейте прыгающую змею, потом паука и, взяв цветок в яйце, заберитесь на пригорок и возьмите фрукт, висящий вверху. Перепрыгнув яму, спускайтесь вниз и переберитесь на противоположный берег, перепрыгнув зеленую жабу. Там разделайтесь с пауками и двигайтесь вперед по равнине, уничтожая ворон. Увидев перед собой второй камень (и убив третью ворону), разгонитесь и прыгните через него и змею рядом — вы увидите выход из эпизода.

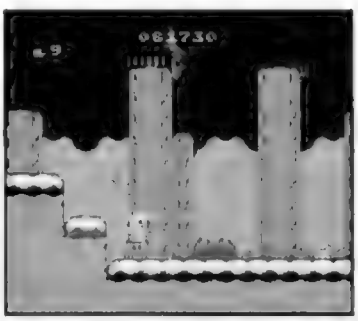
Идите вперед и, уничтожив двух пауков, пройдите пару шагов вправо так, чтобы была видна кобра. Отсюда бросьте в нее молоток и, обойдя ее огонь, возьмите на пригорке яйцо, в котором находится фея. Теперь летите вперед, пока не увидите яйцо, лежащее около очередной ямки. Спуститесь к нему и возьмите динозавра, сидящего внутри. Теперь двигайтесь дальше и разбейте камень. Поднявшись на пригорок, убейте паука и, разогнавшись, спрыгивайте вниз и быстро идите назад, чтобы успеть убить кобру и взять кость, лежащую за ней. Разбив камень, подойдите вплотную к кобре и, обходя брызги яда, уничтожьте ее, а потом попрыгайте на отрезке земли перед тем местом, где она сидела, — появится яйцо, при помощи которого вы сможете попасть на небо и взять несколько призов.

На скорости двигайтесь вперед, разбивая перед собой камни и обходя по нижнему ярусу розовых лягушек, пока не доберетесь до очередной змеи. Повоевав с ней, вы завершите эпизод.

Следующий эпизод, хотя и является последним в этом уровне, но весьма прост для прохождения, к тому же очень сильно отличается от всего того, что мы до сих пор наблюдали. Герой попадает в пустыню со всеми отсюда вытекающими. Это и зыбучие пески, и стервятники, и скорпионы, а также всякого рода другая нечисть.

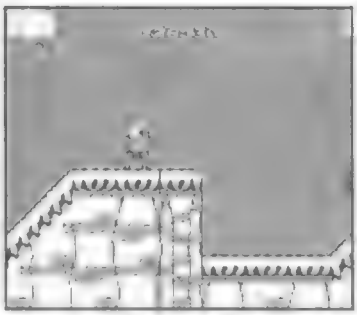
Двигайтесь вперед и убейте стервятника, летящего слишком низко, для того чтобы просто лететь. После этого, перебравшись через яму с зыбучим песком на противоположную сторону, разделайтесь с двумя кобрами. В следующей яме на вас нападет скорпион розового цвета, убейте его и, выпрыгнув из ямы, возьмите банан на островке. В следующей яме также убейте скорпиона и, обойдя костер, уничтожьте нескольких пауков и кобру. Двигайтесь дальше через яму и, когда выберитесь из нее, убейте птицу на длинных ногах, которая бегает по песку, и немного погодя еще одну. В яме расправьтесь с двумя скорпионами и, попав на противоположный берег, перепрыгните камень и убейте двух птиц. Разделавшись с птицей на длинных ногах, вы закончите эпизод.

Босс 3: Краб



Уничтожить босса довольно просто даже без динозавра, которого, кстати, если вы не загрузили раньше, у вас нет. Вы попадаете в комнату, пол в которой состоит из осыпающегося песка. Также здесь находятся несколько платформ, на которых можно стоять без риска утонуть. Краб появляется внизу, причем делает это в строгой последовательности: сначала справа в углу, потом посередине и потом слева, затем все повторяется. Вам нужно, перепрыгивая звездочки, которые он в вас бросает, постараться всадить в его панцирь несколько молотков до того, как краб исчезнет. Когда

краб станет ярко-красного цвета, он начнет бросать не по одной, а по две звезды, но сильно дело это не меняет и, в общем-то, убить этого босса весьма просто.



Уровень 4: Ледяной остров

На самом деле это совершенно обычный остров, ничем в плане возможностей прохождения от предыдущих не отличающийся, но при этом вроде как покрыт снегом и всякими там льдами. Возможностей ваших это совершенно не меняет и никакой дополнительной сложности игре не придает. Обычно, когда в играх такого типа встречаются уровни зимы, герой может скользить на льду, неуклюже двигаться и так далее со всеми вытекающими отсюда последствиями. Здесь же все совершенно нормально, обычный такой себе остров, только что врагов побольше.

Начав игру, примите к сведению: примерно половину первого эпизода, а, может, и больше, вам придется пройти практически совершенно без восполнения шкалы времени, что, согласитесь, создает дополнительное препятствие для успешного завершения отрезка. Но как ни крути, а эпизод проходить надо, более того, мы его пройдем и для этого воспользуемся всеми прелестями наших возможностей. Итак, как только вы оказались в первом эпизоде (желательно иметь при себе молотки), зажимайте кнопку ускорения и летите вперед. Совсем скоро на пути встретится костер, за которым сидит кобра. Как только приблизитесь на достаточное расстояние, перепрыгните оба препятствия и, добежав до пригорка, заберитесь на него. Здесь, прыгнув к костру, подскочите, бросьте пару молотков в кобру впереди и вернитесь немного вниз, чтобы по вам не попал яд, выплюнутый змеей. После этого снова летите вперед и, спрыгнув с пригорка, берите доску. Чтобы не разбить ее сразу после того как возьмете о камень, сделайте следующее. Подойдя к яйцу, разбейте его при помощи молотков и, став на доску, сразу же прыгайте вперед, через камень. После этого снова подпрыгните и убейте кобру, которая в этот момент прыгнет на вас. Затем езжайте вперед и, спустившись с одного холма, чтобы подняться на другой, зажмите ускорение и проскочите под пауком. Двигайтесь вперед и, убив одного паука, возле второго спешьтесь (попав на паучка либо на камень) и возьмите яйцо в ямке — это синий динозавр.

Зажав кнопку ускорения, летите вперед, собирая призы и убивая кобр, пока не доберетесь до провала, над которым расположены несколько платформ. Теперь двигайтесь вперед более осторожно, хотя иногда и с ускорением (без него трудно будет перепрыгнуть некоторые ямки), собирайте фрукты и уничтожайте пауков. Сойдя на землю, подойдите вплотную к костру и через него убейте змею. Вы пришли к концу первого эпизода.

На кнопке ускорения летите вперед и, перепрыгнув яйцо (в нем находится доска, но сейчас она нам особо не нужна) и цветок и также быстро пробежав под двумя пауками, перепрыгните хомяка, догоняющего вас в этом месте. Сделав это, расправьтесь с двумя воронами и, поднявшись на пригорок и пробежав еще один цветок, пропустите вперед хомяка. С края холма высоко подпрыгните и бросьте пару молотков для того, чтобы убить паука, и потом, перепрыгнув камень, уничтожьте еще парочку ворон. Поднявшись на следующий холм, вы, кроме фруктов и вороны, найдете очередной цветок, за которым вас догонит хомяк. Когда он промчится мимо, спуститесь с холма (взяв по пути яблоко, повисшее в воздухе) и убейте улитку, затем на скорости перепрыгните вторую, спрятавшуюся за камнем, и, подбежав к костру, уничтожьте кобру. После этого скачите вперед, перепрыгивая одно пламя за другим, и придете к концу эпизода.

Следующий эпизод весьма прост в прохождении и особых трудностей не представляет. Что-то похожее мы уже неоднократно видели: пещера с множеством провалов и кучами летучих

мышей. Помимо того, что здесь есть множество фруктов, чтобы восполнить полосу времени, можно также взять и динозавра, который весьма облегчит нам дальнейшую жизнь.

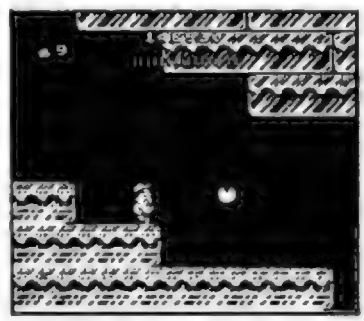
Двигайтесь вперед и, перепрыгнув костер, уничтожьте пару черепов на пригорке. После этого, прыгнув на край обрыва справа от костра, переберитесь на противоположную сторону и, скача по платформам, собирайте призы. Скоро на вас начнут нападать летучие мыши, с которыми не так трудно разделаться, как с синей жабой, что сидит на третьей узкой платформе. Ее желательно убивать с порядочного расстояния, чтобы она не успела допрыгать до героя. Допрыгав до второй жабы, возьмите рядом с ней динозаврика и на нем прыгайте дальше, уничтожая черепа и летучих мышей. Скоро вы доберетесь до падающей платформы — прыгайте на нее, когда платформа внизу. Став на платформу, при помощи динозаврика разбейте камень и только после этого идите дальше. Обойдя два костра и убив одну лягушку, вы придете к воротам.

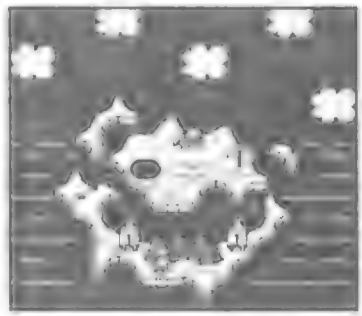
Сдайте своего синего динозавра в копилку и приобретите там (если есть возможность) водоплавающего — эпизод в большинстве своем будет проходить под водой. Заранее предупреждаю: в эпизоде очень мало фруктов, и их придется доставать буквально по каплям. Сам эпизод очень сложен в том смысле, что здесь трудно развернуть широкое поле деятельности, — очень много мин и примерно такое же количество врагов. Особенно сильно достают пушки, находящиеся чаще всего в самых узловых местах.

Запрыгните в воду и плывите вперед, обходя пока что только пузыри (если у вас все же есть динозавр, обходить их не обязательно), да и те на скорости, — врагов пока никаких нет. Взяв приз, который появится над холмиком, выберитесь на сушу и обойдите улитку, снова запрыгнув после этого в воду. Убейте первого морского конька и, взяв над ним приз, уничтожьте следующего, находящегося справа в узком проходе между двумя минами. Плывите понизу и, когда вверху между минами появится приз, всплывите вверх и двигайтесь дальше там до первой возможности спуститься вниз, после чего проплывите над пушкой (либо уничтожьте ее) и двумя медузами. Добравшись до пригорка, обогните его и, став перед вторым так, чтобы пушка на его противоположной стороне была видна, уничтожьте ее. Плывите дальше и, пройдя под двигающейся миной, войдите в ворота.

Следующий эпизод снова проходит на поверхности ледяного острова, поэтому плавающего динозавра, если он еще сохранился, можно сдать в копилку и двигаться по льдам лишь с молотками наперевес.

Сразу же берите разгон и, взяв несколько призов, убейте первого зайчика. Кстати, это совершенно новые враги: заяц вроде бы безобидное животное, но только если не толкаться возле него долгое время. Если задержитесь на несколько мгновений, он прыгнет сначала в воздухе над собой, а потом и на вас. Поэтому с ними полезно разбираться еще издали, как и с жабами. Убив первого, скачите вперед, собирая призы, и, перепрыгнув камень, заберитесь на очередной пригорок. Здесь, прыгнув через костер, одолейте еще один булыжник и, спустившись в ямку, разделайтесь с тремя зайцами. На скорости скачите вперед и, когда увидите перед собой пингвина, станьте недалеко от него, и, после того как он сбросит на вас три снежка (он подпрыгнет и сверху упадут комки на некотором расстоянии друг от друга), уничтожьте врага. Спустившись в следующую ямку, возьмите синего динозавра в яйце и, разбив камень, поднимайтесь вверх, к кострам. Став возле правого, дождитесь появления камня и, разбив его, только потом перепрыгивайте огни. На скорости мчитесь вперед и, разбив камень, уничтожьте второго пингвина, став на его место, пока не получили снежком по голове. После этого, снова на скорости, точно так же разделайтесь еще с парочкой зайцев и очередным пингвином, и завершите эпизод.





А вот и действительно ледяной остров. То, чего мы так долго ждали, случилось — герой попадает в ледяную пещеру. На первый взгляд, здесь ничего сложного нет, и эпизод довольно легко пройти, но только на первый взгляд. Здесь полно препятствий, и, помимо скользкого пола, вас будут преследовать неотступно на каждом шагу падающие с потолка сосульки, черепа и другие напасти, а также многочисленные ямки. Но есть и один большой плюс — в эпизоде много фруктов, что позволяет нам довольно много времени тратить на каждого врага.

Нажав на кнопку ускорения, мчитесь вперед и, перепрыгнув первый череп, взберитесь на пригорок, по пути собирая призы. Когда вы спуститесь с его противоположной стороны, то увидите первую сосульку, — если подойти к ней поближе, она обвалится, но не на вас, а впереди. Поэтому, когда видите такие же сосульки и дальше, не спешите их пробегать даже на ускорении. Двигайтесь вперед по пригоркам, собирая фрукты и уничтожая вертящиеся черепа, и скоро доберетесь до серии провалов. Здесь необходимо быть особенно аккуратным, ожидая, пока сосулька впереди обвалится, а также вовремя замечая все черепа и ямы. Пройдя несколько ям, вы натолкнетесь на одну очень широкую — без ускорения ее никак не перепрыгнуть, причем прыгать нужно с самого края обрыва. Как только окажетесь на противоположном берегу, сразу же отойдите назад, чтобы не попасть под обстрел сосульками. После этого, перепрыгнув еще один провал (здесь уже можно без ускорения, но также прыгать нужно с края ямы) и обойдя сосульку, вы завершите эпизод.

Босс 4: Осьминог

Это очень сложный поединок, по сравнению со всеми предыдущими. Вы попадаете в комнату с несколькими платформами. Учтите, что они скользкие, и устоять на них просто так нельзя. Осьминог появляется на одной из двух самых больших платформ справа и слева, и изредка бросает в вас зарядами. Но это не самая главная опасность. Больше всего вам следует опасаться сосулек. Висящих под потолком, так как они обваливаются. После того как осьминог перемещается, на потолке вырастают новые сосульки, и так далее. Вам необходимо, запрыгивая на платформы посередине и балансируя там, бросать молотки во врага, когда он появляется. Если вы, прыгая по этим платформам, заденете сосульку, герой умрет и придется начать бой заново, поэтому будьте внимательны. Удобнее всего не пытаться балансировать на верхних платформах, а, изредка туда запрыгивая, бросать парочку молотков и потом снова уходить вниз, так как там намного легче избежать попадания заряда или сосульки. Когда осьминог станет красным, он будет выпускать по два заряда, а не по одному, как раньше.

Уровень 5: Остров пещер

Это уже нечто более похожее на трудную игру. Теперь-то уж точно видно, что она стала намного сложнее предыдущих простеньких уровней, и бороться дальше будет все труднее и труднее. Как видно из названия, герой попадает на остров, сплошь покрытый горами, и наше дальнейшее путешествие, по крайней мере в течение следующих нескольких эпизодов, будет проходить внутри пещер.

Для начала смиритесь с тем, что в первом эпизоде практически нет фруктов, которые восполняют вашу шкалу времени, поэтому придется очень быстро делать ноги. Пробежать весь эпизод на одном дыхании невозможно, но часть его — вполне. Как только загрузились в отрезок, зажимайте кнопку ускорения и летите вперед. Перепрыгнув пару черепов, вы начнете с тем же успехом прыгать и через ямы. Не останавливайтесь, когда у противоположной стенки ямы увидите череп: просто с разбега прыгайте через яму и через него — таких черепов подряд

будет два, после чего нужно остановиться и убить летучую мышь. Сделав это, опять же на ускорении бегите вперед, пропуская черепа, пока не достигнете относительно длинной (по сравнению с предыдущими) платформы, на которой череп расположился прямо посередине. Перепрыгнув и его, пробегите под летучей мышью и, перепрыгнув еще один провал с черепом, на следующем остановитесь и, убив череп напротив, перепрыгните на другой берег под черепом вверху. Далее, прыгая с выступа на выступ и по спускающимся платформам, доберитесь до берега, где, убив двух мышей, завершите первый эпизод этого обещающего стать мучительным уровня.

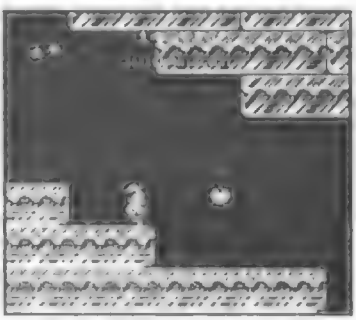
Ну нет же, ну не может быть все так просто! Это не игра тогда, а бессмысленный прогон участков! В следующем эпизоде все намного проще, чем раньше, и вообще все проходится элементарно.

Двигайтесь вперед, убивая улиток и пауков, и собирайте по пути призы (благо их здесь больше, чем нужно). Забравшись на первый пригорок, разберитесь с двумя свинками и, следуя далее, перепрыгните через костер, предварительно убрав оттуда пауков, и бейте свиней, прущих навстречу. Взобравшись на очередной пригорок, подпрыгните на пружине, чтобы взять несколько призов вверху, и, следуя далее, доберитесь до яйца, в котором вы найдете водоплавающего динозавра. Оседлав его, разгонитесь и прыгните через лягушку, сидящую внизу, после чего вам останется только войти в ворота.

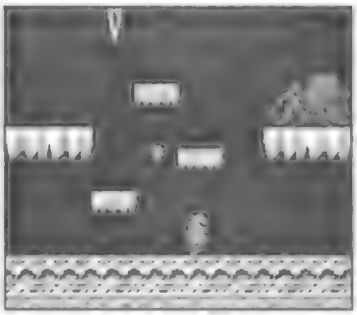
Сдав динозаврика в копилку и имея при себе только молотки, двигаемся вперед. Запрыгнув на уступ, разберитесь с двумя воронами и после этого, зажав кнопку ускорения, мчитесь вперед. Взяв парочку призов и убив по пути розовую жабу и двух пауков, вы пробежите мимо цветка, после чего, перепрыгнув хомяка, доберетесь до следующего цветка. Двигайтесь вперед, и, добравшись до двух пауков, убейте первого, после чего прыгайте через хомяка и, убив второго паука, заберитесь на пригорок. Здесь увидите третий цветок, — пробегите мимо и, перепрыгнув на платформу впереди, пропустите внизу очередное быстро несущееся животное. Двигаясь вперед, сойдите вниз после очередного провала, чтобы пройти под коброй и взять приз, и на следующем отрезке поступите так же, чтобы разобраться с жабой. Бегите вперед, уничтожая пауков, — вас ждут еще несколько цветков. Возле второго сначала убейте паука, потом, пройдя немного вперед, — жабу за камнем, и лишь потом пропустите вперед хомяка. На этом эпизод закончится.

Следующий эпизод очень сложен, но не для прохождения и не из-за обилия врагов, а потому, что здесь совершенно нет фруктов, которыми можно было бы подкрепиться, поэтому придется проходить его на полном пределе. Зато здесь есть место, попав куда, вы сможете вообще пропустить этот уровень (не эпизод, а именно уровень, полностью!) и оказаться на следующем. Оба варианта я постараюсь вам дать как можно подробнее.

Как только вы окажетесь в эпизоде, сразу же зажимайте кнопку ускорения и мчитесь вперед. Когда увидите впереди мышь, летящую вам навстречу, подпрыгните и убейте ее, не прекращая бега и не останавливаясь. Летите вперед и, перепрыгнув первую пропасть, прыгайте через череп (мышь, летящая навстречу не заденет вас, если вы будете прыгать, не слишком высоко) и двигайтесь дальше в том же темпе. Перепрыгнув еще несколько ям (не останавливайтесь перед черепами), вы окажетесь на второй длинной платформе, где посередине стоит череп. Перепрыгнув его, убейте летящих навстречу двух мышей и после этого попрыгайте по платформе — должно появиться яйцо, взяв которое, вы окажетесь в пещере птеродактиля, который, если на его вопрос вы ответите «Yes», перенесет вас на следующий остров. Если же пойдете дальше, то учтите, что до окончания эпизода у вас



осталось не так уж много времени, поэтому летите вперед как можно быстрее. Оказавшись на платформе с двумя черепами, между которыми стоит камень, убейте их обоих и только после этого двигайтесь дальше. Перепрыгнув по опускающейся платформе на противоположный берег и преодолев с разгона большую яму, вы завершите эпизод.



Следующий эпизод не представляет из себя вообще ничего сложного, тем более точно такой же мы уже проходили в одном из предыдущих уровней. Здесь вам всего лишь нужно взобраться по платформам, расположенным внутри глубокого каменного колодца, на его вершину. Изредка нужно будет убить череп-другой, иногда летучую мышь, но в целом ничего сложного.

Следующий эпизод весьма интересен, так как в нем можно увидеть сразу два режима игры — подводная и наземная. У вас есть возможность опробовать свои силы как под водой, так и на суше. Признаюсь, первый намного лучше, хотя и труднее. Лучше потому, что под водой, в отличие от наземного варианта, есть призы.

Загрузите плавающего динозавра, если он есть, и двигайтесь вперед. Увидев первую ракушку, бросьте по ней молоток в тот момент, когда она ближе всего находится к камню, после чего, когда моллюск замрет, перепрыгните их обоих. Спускайтесь вниз и двигайтесь в воду. Пройдя первую двигающуюся мину, уничтожьте плывущую навстречу рыбу, так как в ней находится кость, способная полностью восполнить вашу шкалу времени. Пересеките провал и, пройдя еще одну мину, уничтожьте рыбу и таким же образом двигайтесь вперед, обходя мины. Далее следуйте по дну, пропуская мимо себя улиток и собирая призы. Добравшись до тупика, поднимитесь вверх и выпрыгните на берег, где завершите эпизод.

Здесь вам опять придется попутешествовать на водоплавающем динозавре. Двигайтесь вперед и, убив мышь, спрыгните в воду. Собирайте призы, убивая рыб и улиток и проходя под минами, двигайтесь вперед. Точно так же, добравшись до тупика, выпрыгните из воды и зайдите в дверь впереди поединок с боссом.

Босс 5: Гигантская муха

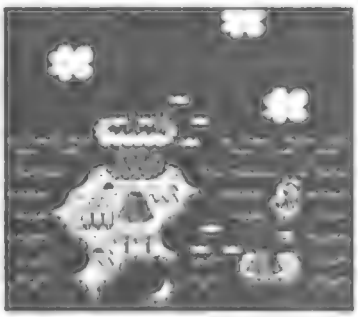
Поединок очень простой. Вы деретесь в комнате с несколькими платформами. Прыгая по ним, бросайте молотки в босса, который появляется в разных местах, и уходите от его зарядов. В общем, убить этого босса очень легко и не составит для вас труда даже с первого раза. Кстати, опасайтесь игл на полу комнаты.

Уровень 6: Воздушный остров

Начинается все, как обычно, с земли, где мы и проведем первый эпизод. Он довольно сложен в том плане, что здесь слишком много отвлекающих внимание и, соответственно, забирающих недешевое время, элементов. К примеру, очень часто встречаются пчелы, которых мы видели в одном из прошлых уровней, — они летят за вами некоторое время, что не позволяет вам предпринять каких-то нужных действий, и, вдобавок, иногда еще и нападают. Помимо этого, часто встречаются группы камней, стоящих рядом, перепрыгивая которые вы вдруг видите прямо перед собой кобру, собирающуюся прыгнуть. Однако по сравнению с самыми сложными, но уже пройденными уровнями этот не особо блещет затруднениями.

На ускорении двигайтесь вперед и, взяв приз (кстати, фруктов здесь тоже очень мало), заберитесь на пригорок, где, перепрыгнув яйцо (в нем лежит доска, которая здесь по большей части не пригодится, хотя могла бы ускорить прохождение), разделайтесь с коброй. Мчитесь дальше и, прыгнув через два стоящих рядом камня, сразу же бросайте молотки — перед вам еще одна кобра. Затем на такой же предельной скорости бегите вперед, расстреливая по пути

пчел и кобр, и скоро доберетесь до группы холмов, над которыми на ветвях деревьев полно пауков. Придется со всеми ими разобраться и, перепрыгнув еще пару костров и убив последнюю здесь пчелу, завершить эпизод победным ура.

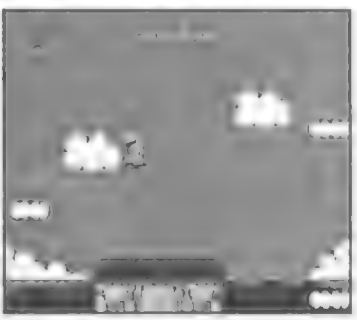


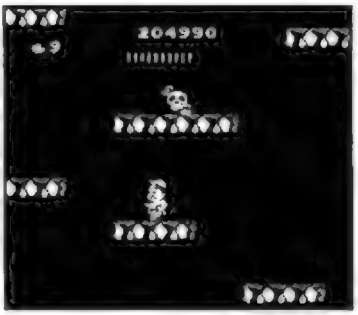
Следующий эпизод, как видно в меню предметов, нам предстоит провести под водой, поэтому будет лучше, если вы загрузите водоплавающего динозавра (если он, конечно, есть). Начав играть, сразу жмите кнопку ускорения и прыгайте в воду, где быстро двигайтесь вперед. Взяв один приз возле пригорка, убейте рыбу на нем и, поднявшись в самый верх, быстро плывите вперед, обходя мины. Проплыв большую яму, спуститесь вниз и там уже двигайтесь по дну, обходя плавающие мины и медуз. Здесь же вы возьмете два приза и, поднявшись на второй пригорок, пройдете мимо плавающей мины. Разберитесь далее с тремя ракушками и, пройдя еще одну двигающуюся мину, заберитесь на пригорок. Пройдя под плавающей миной, уничтожьте двух рыб и ракушку и завершите эпизод.

Здесь нам придется действовать в условиях очень ограниченного времени, так как в эпизоде, притом что очень много препятствий, довольно мало фруктов. Но все же существуют несколько хитростей, при помощи которых можно завершить его без особых затрат, да еще и с пользой.

Как только игра начнется, зажимайте кнопку ускорения (динозавра, если он у вас остался после прошлого путешествия, лучше сдать в копилку) и мчитесь вперед. Перепрыгнув камень и взяв над ним два приза, не останавливайтесь перед лягушкой — в тот момент, когда вы подбежите к ней, она вас перепрыгнет. То же самое сделайте и со следующей лягушкой, потом еще с одной и, не прекращая бежать, перепрыгните краба, ползающего по земле. Оказавшись на холме, дождитесь вороны, которая летит по верху и, сбив ее, приобретите синего динозавра. С ходу перепрыгнув яму с осьминогом, двигайтесь как можно быстрее, уничтожая камни и врагов и перепрыгивая ямы. На одном из бугорков вы сможете взять еще два приза, и, когда увидите перед собой яму, над которой летает облако, не пытайтесь прыгать на него, а сразу сигайте на противоположный берег (конечно, с разбега), где, убив ворону и перепрыгнув дальше по коричневой платформе, продолжайте движение по островам вперед. Добравшись до берега, разбейте камень и проскочите под двумя синими лягушками — вы закончили эпизод.

В следующем эпизоде нам нужно по облакам перебраться на остров, что мы и сделаем, немного потрудившись. Итак, как только вы загрузились в игру (динозавра лучше оставить), утопите кнопку ускорения и, домчавшись до первого облака, прыгайте на него, не обращая внимания на паука вверху. Здесь остановитесь и сбейте молотком летающее облако впереди, после чего также на ускорении прыгайте сначала на маленькое облако, затем на большое, где, убив паука и два вражеских облака, спуститесь на платформу внизу и оттуда (так же на ускорении) прыгайте вперед, на следующую. Отсюда, убив паука, перепрыгните на платформу справа, и, дождавшись, пока очередное насекомое уберется вверх, пройдите под ним по маленькому облачку на следующее большое, где, остановившись, убейте очередного паука. Теперь спешьтесь вниз, на большой остров из облаков, и, собирая призы и уничтожая всяких разных врагов, двигайтесь по нему вперед. Добравшись до нового провала, не обращая внимания на пауков, скачите под ними по облакам вперед, пока не встретите вражеские облака. Убив их, по двум маленьким опадающим под вашим весом облакам допрыгайте до конца эпизода.



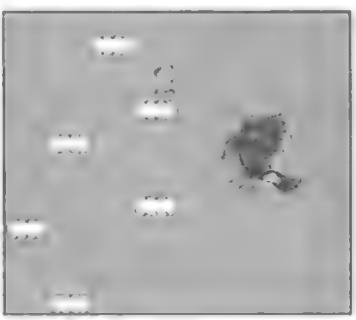


Это один из тех эпизодов, что очень похожи на отрезки первой части Острова Приключений. Здесь много ям, есть передвигающиеся облака, множество осьминогов и другой живности. Такое ощущение, что его просто перекатали из предыдущей части игры. Об этом говорит и совершенно особый приз, который мы здесь находим, — бутылка молока. До этого она встретилась нам только раз — в колодце в одном из предыдущих уровней. В этой части игры функцию восполнения всей шкалы времени играла кость с мясом, а не молоко, как в предыдущей. Теперь же, находя молоко, начинаешь сомневаться, в какую же часть ты играешь. Но, спешу вас заверить, это всего лишь ностальгия программистов по предыдущей игрушке.

Двигайтесь вперед на скорости и перепрыгните первую яму с осьминогом (как раз во время вашего прыжка он будет под водой), после чего, перепрыгнув ракушку и костер, заберитесь на пригорок и, убив ворону, обездвижьте ракушку. Сходя с холма, возьмите два приза и, затем, прыгая через зеленую лягушку, бросьте пару молотков в синюю, либо просто пробегите под ней. На такой же предельной скорости прыгайте через яму на облако, с которого — на противоположный берег, где найдете еще один приз. Уничтожив осьминога в яме, перепрыгните ее и двигайтесь вперед. Обездвижив первую ракушку, уничтожьте краба за ней и, перепрыгнув панцирь, то же самое сделайте и со второй. Взяв на краю обрыва два приза, дождитесь, пока из ямы снизу выползет облако, движущееся вверх, запрыгните на него и потом — на облако, движущееся вниз. На следующем острове — то же самое, но только через одну дорожку, и на островке, куда вы попали, после того как обойдете камень, прыгайте дальше вперед по обваливающимся платформам. На следующем острове перепрыгните двух осьминогов при помощи платформы над ямкой и, добравшись до острова с камнем, с разбегу запрыгните на облако, потом на следующее и, перепрыгнув с ходу синюю лягушку, доберитесь до острова с улиткой. Обездвижив ее, дождитесь появления облака из ямы и с его помощью перепрыгните на берег. Здесь, убив ворону, завершите эпизод.

Следующий эпизод — снова подъем из колодца, и снова практически ничем от предыдущих аналогичных ему не отличается. Единственная разница — в новом препятствии, которое вы здесь найдете, — на лесенках, ведущих наверх в правый угол, на вас будут катиться камни, которые, впрочем, нетрудно пропустить мимо, отойдя влево. Чтобы взять красного динозавра в яйце слева (вы его увидите, когда будете подниматься вверх в одной из частей колодца), нужно подняться немного выше и, став на платформу ровно посередине колодца, спрыгнуть влево вниз. На одной из платформ, кстати, вы снова найдете бутылку молока.

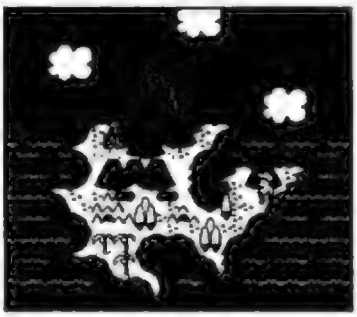
Последний эпизод этого уровня, как и должно было быть, пройдет на облака, а в финале нам придется сразиться с птицей, живущей на вершине горы. Но, как ни странно, в этом эпизоде нам не придется сражаться с другими врагами. Сущность отрезка в том, чтобы подняться по различным, как двигающимся, так и неподвижным облакам вверх, где, убив одно облачко, войти в ворота. После этого вас ждет сражение с синей птицей.



Босс 6: Синяя птица

Сложность поединка в том, что вам придется постоянно двигаться по облакам вверх и при этом следить как за тем, чтобы правильно прыгнуть, так и за тем, чтобы попасть молотками во врага, притом еще и чтобы птица в вас не попала. В общем, если бы не быстрое привыкание к условиям боя,

можно было бы сказать, что это один из самых сложных боссов. Но, как я и сказал, игрок слишком быстро привыкает уходить от зарядов врага, находясь в левой части экрана, и не слишком утруждая себя попадать как можно чаще молотками по птице. Действительно, вам достаточно отойти в левую сторону и там скакать с облака на облако, иногда бросая несколько молотков, и скоро птице придет абзац.



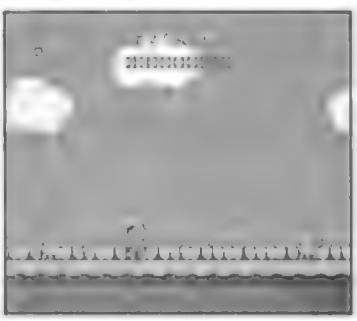
Уровень 7: Остров вулканов

Первый эпизод уровня очень просто проходится, особенно если вы уже приобрели должные навыки скорости и реакции. Дело в том, что, если проходить эпизод так, как мы обычно проходили предыдущие, то есть расправляться почти с каждым врагом, то у нас не будет никакого шанса закончить его. Нужно использовать другую, уже известную тактику — постоянного бега с ускорением. Все препятствия здесь очень просты, и, если вы не будете перед ними останавливаться, большинство проблем решится само собой. Останавливать нужно лишь в крайних случаях, когда, к примеру, впереди крутятся сразу три осьминога и/или платформы под вами, куда прыгать, нет.

Следующий эпизод тоже довольно прост, но отличается от предыдущего большим количеством врагов и, что не может не радовать, — практически таким же количеством фруктов.

Начав движение, перепрыгните камень и, убив кобру, соберите призы, после чего разделайтесь с первой пчелой, а затем и со второй. После этого летите вперед, уничтожая кобр (если бежать прямо на них и не останавливаться, то яд по вам не попадет; но учтите, что тогда вам придется бросать молоток уже практически вплотную к змее). Добежав до двух пчел, перепрыгните камень и убейте прыгающую кобру, после чего, на краю холма, подпрыгнув и метнув молоток за камень, — плюющуюся. Затем на пригорке убейте пчелу и прыгающую кобру за камнем и, спустившись и взяв приз, — двух розовых жаб. После этого, перепрыгнув камень, убейте плюющуюся кобру и пчелу, а потом следующую змею, прыгающую. Мчитесь вперед на всех парах и, добравшись до кобры перед камнем, перепрыгните их обоих, а также костер на холме, предварительно убив двух пчел за ним. После этого останется только завершить эпизод в воротах следующего.

Пройдите немного вперед и, разбив яйцо, приобретите синего динозаврика. Теперь, разбив камень, запрыгните на уступ и там уничтожьте еще один булыжник и жабу. После этого подойдите к краю ямы, дождавшись, когда огонек уйдет вниз, перепрыгните ее, потом еще одну, еще, и так далее, обходя огни, осторожно двигайтесь через огненную пропасть. Яму, над которой повис череп (его не достать, слишком высоко), перепрыгивайте при помощи ускорения, но будьте осторожны, чтобы не свалиться в лаву. Таким образом, прыгая с острова на остров (иногда придется сражаться с мышами и черепами, прыгать по обваливающимся платформам), вы доберетесь до твердой земли и, уничтожив двух синих лягушек, завершите эпизод победой.



Сдав динозавра в копилку, отправляемся в новый поход. На сей раз нас ждет изрядное испытание — в эпизоде очень мало фруктов. Зато их можно достать в другом месте, и об этом я расскажу ниже. Итак, двигайтесь вперед и, когда увидите паука, подпрыгните и бросьте пару молотков вперед, чтобы убить его и кобру, сидящую немного правее. Потом,

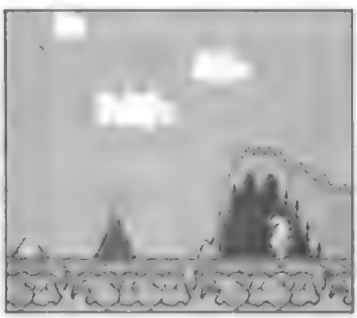
перепрыгнув яд и камень, убейте розовую жабу и еще двух пауков на пригорке. Спустившись вниз, уничтожьте кобру и, взяв два приза и убив розовую жабу, перепрыгните костер и заберитесь на пригорок, где расправьтесь еще с одной жабой того же цвета и спускайтесь вниз. Убив кобру, пройдите немного вперед и расправьтесь со следующей, сидящей за камнем, и попрыгайте здесь — найдете яйцо, при помощи которого попадете на небо, где и сможете взять несколько призов.

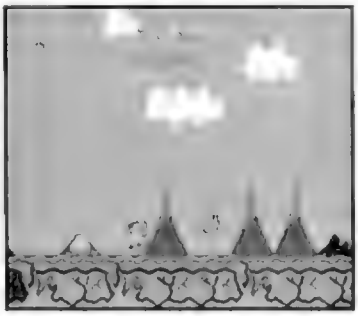
Для тех же, кто не смог попасть на тот свет, предлагаю другое решение: пройдите немного вперед, и между кострами найдете другое яйцо, внутри которого спрятана кость. Двигайтесь потом вперед, перепрыгивая костры и камни и уничтожая ворон, поднимитесь на пригорок, где также уничтожьте несколько пауков и улитку, и после этого перепрыгните катящийся на вас камень. Уничтожив еще одну кобру за камнем, спуститесь вниз, разделайтесь с врагами и, прыгнув через костер и камень, преодолейте еще один булыжник, катящийся сверху. Осталось только перепрыгнуть (на ускорении) два костра — и вы у цели.

Следующий эпизод довольно сильно отличается от предыдущих такого типа как своей сложностью, так и некоторым разнообразием пейзажа. Герой снова попадает на кокосовый остров, где ему ежеминутно грозит смерть от кокосового ореха, падающего с высокой или не очень пальмы. К тому же здесь полно хомяков, которые так и норовят догнать вас, хотя зачем им это, непонятно.

Двигайтесь вперед на скорости и, как только пробежите первый цветок, убейте первую попавшуюся улитку и только потом перепрыгивайте хомяка. После этого, разобравшись со второй улиткой, спуститесь с холма и остановитесь перед камнем, подождите, пока с пальмы свалится кокос. Когда это произойдет, прыгайте вперед и, убив розовую жабу, соберите призы (не попадите под второй кокос!) и проскочите мимо второго цветка. Хомяк нагонит вас, когда герой будет почти на вершине холма, там его ничего не стоит перепрыгнуть. Пройдя вперед, перепрыгните яму и убейте очередную лягушку, после чего, дождавшись, когда вороны, летящие справа (две), окажутся над землей, а не над ямой, убейте их — в одной из птичек находится яйцо с динозавром. Убив еще двух на следующем острове, перепрыгните костер и еще издали убейте жабу на холме. Пройдя вперед и собрав несколько призов, пропустите очередного хомяка и после этого убейте розовую жабу. Пропустив еще один цветок, скачите что есть мочи вперед — у вас под носом выход.

Двигайтесь на скорости вперед и, как только увидите два приза, прыгайте за ними и сразу же бросайте молотки в летучую мышь впереди вас. Убив ее, с разбега перепрыгивайте яму и огонь в ней, потом еще одну, и на длинной платформе убейте двух жаб и мышь. После этого прыгайте на следующую и, предварительно убив летучую мышь, дождитесь, пока оба огня исчезнут (сначала левый, а потом правый), и только после этого перепрыгивайте камень. На следующей платформе уничтожьте одну мышь и потом череп, после чего, добравшись до маленького островка, убейте еще одну мышь и, перепрыгнув на следующий остров, подпрыгните на нем — появится яйцо, взяв которое, вы отправитесь в пещеру к дракону, а он даст вам динозавра. Вернувшись на прежнее место, прыгайте дальше по островам, избегая огней, и скоро доберетесь до падающей платформы, возле которой летает огонь. Прыгайте на платформу, когда огонь начал опускать-





ся, с разбега, и сразу же дальше. Перепрыгнув еще одну ямку с огнями и уничтожив череп и мышь, вы окажетесь на выходе.

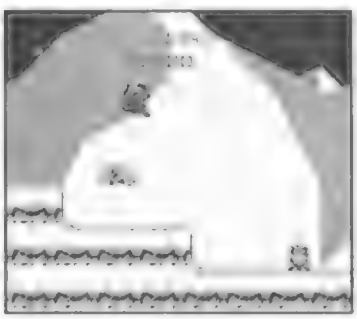
На скорости двигайтесь вперед, перепрыгивая улиток и осьминогов в ямах, пока не доберетесь до маленького облачка. Здесь приостановите свое движение и пропустите лягушку, которая сиганет вниз. Затем, взяв приз вверху, прыгайте на следующий остров, оттуда, по опадающему облаку, — на следующий, и еще в воздухе бросайте молотки по жабе на берегу. Затем, по еще одному облачку — на коричневые платформы над водой, и скачите вперед по облакам и платформам, уничтожая всяческую нечисть. Увидев берег, запрыгните на самый его край, и оттуда, расправившись с двумя лягушками, уже доберитесь до ворот.

Двигайтесь вперед и, как только увидите кобру, убейте ее, иначе она выпустит сразу две порции яда, которые можно будет перепрыгнуть только при помощи ускорения. Пройдя камень, возьмите два приза и, добравшись до вулкана, подождите, пока он не выпустит очередную порцию лавы, и только потом пробегайте по нему. Оказавшись на другом берегу ямы, убейте моллюска и, собирая призы, мчитесь вперед на ускорении — вы должны долететь до кобры прежде, чем она выпустит яд, который перепрыгнуть вы уже не сможете. Пройдя следующий вулкан, ни в коем случае не берите яйцо, лежащее на берегу ямы, — там находится баклажан. Как стало ясно во время игры, этот фрукт убивает у вас в два раза больше времени, чем положено. Бегите вперед и, пропустив пчелу и взяв два фрукта, перепрыгните яму и пробежите под извержением вулкана, перепрыгнув катящийся на вас камень (если все делать на ускорении, получится как раз как надо). Затем, убив еще одну кобру и перепрыгнув очередной валун, снова пробегитесь под вулканом, после чего вам предстоит пройти уже обычный вулкан, расположенный на острове, окруженном огнями. В довершении всего вас ждет кобра за несколькими ямками с лавой и камнем, ну, а уж пройдя ее, вы точно сможете бороться с боссом.

Босс 7: Скорпион

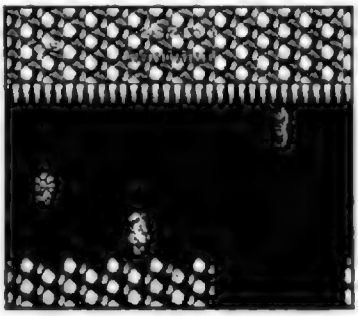
Поединок с ним, надо сказать, весьма прост. Бой проводится в комнате, где находятся четыре платформы, на двух из них, самых больших, время от времени появляется скорпион. Вам нужно просто перескакивать с одной платформы на другую, уворачиваясь от зарядов, и метать молотки. Через некоторое время босс покраснеет (от смущения, наверное) и начнет со злости бросать в вас не по два заряда, как он это делал раньше, а по четыре — вот тогда нужно будет немного покрутиться, но в целом все довольно несложно. После того как босс испустит предсмертный вопль, вас ждет загрузка в последний уровень игры, восьмой, который называется Остров Драконов.

Уровень 8: Остров Драконов



Для успешного прохождения первого эпизода вам, как минимум, необходимы молотки — не встречается их с самого начала игры. Поэтому, если у вас были кое-какие запасы, то обязательно их используйте. Ну, а если у вас еще и динозавры в наличие имеются, так это вообще просто супер. Но однако нижеследующее прохождение предназначено для тех, у кого ничего, кроме молотков, за душой не наблюдается.

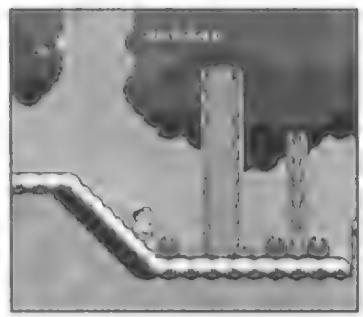
Сначала мы попадаем на покрытый льдами остров, с которого потом предстоит перебраться уже на большую землю. Покрыт остров, может, и льдами со снегом, но на его



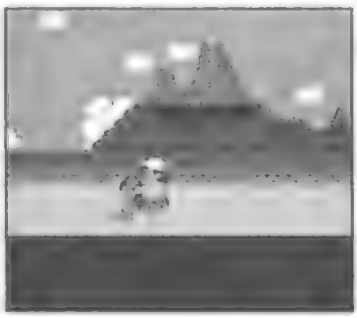
поверхности совершенно не скользко — герой двигается совершенно обычно. Бегите вперед, и на сравнительно коротком отрезке встретите сразу двух прыгающих зайцев (травы обкурились, что ли...). Уничтожив всю шайку-лейку, доберитесь до ямы, где, перепрыгнув пару костров и сбив двух высоко летающих, но тем не менее очень опасных орлов, скачите вперед и, как только увидите на пригорке пингвина... сами знаете, что делать. После этого возьмите на краю очередной ямки пару призов (первые здесь, если не ошибаюсь) и убейте третьего по счету орла. Поднимитесь на гору, убив по пути еще двух пингвинов, и затем, спускаясь с обратной стороны ее, валите направо и налево зайцев, вертящихся под ногами. Заодно собирайте призы и следите за действиями следующего пингвина, что уже поджидает немного впереди. Перепрыгнув яму, скачите через огромный булыжник, катящийся на вас (при помощи ускорения), потом еще через один и, убив на противоположной стороне горы зайца, снова мчитесь вперед. Перепрыгните через камень и, остановившись возле косого, снимите его с позиции, затем то же самое сделайте с реактивным орлом «апач», зависшим в воздухе на высоте трех метров, перепрыгните костер и расправьтесь с пингвином. Впереди еще одна яма и такой же одинокий орел, и вы пришли к концу эпизода.

Следующий эпизод очень сложен для прохождения, в нем огромное количество всяческих препятствий, в том числе и самых сложных. В основном напрягает лед (мы попадаем в ледяную пещеру) и сосульки, норовящие свалиться на голову в самый неподходящий момент. Для его прохождения необходима совершенно особенная тактика. А лучше всего вообще воспользоваться прохождением.

Для начала двигайтесь вперед на скорости и, подбежав к черепу (не прыгайте за призом, только смерть свою найдете), прыгайте вперед, но так, чтобы не только не задеть сосульку, которая запоздало свалится за вашей спиной, но и перепрыгнуть заодно камень. После этого немного притормозите и, спустившись на ступеньку ниже, уничтожьте вертящийся череп. Взяв приз и убив еще пару черепов, вы войдете в высокий коридор, где потолок сплошь усыпан сосульками. Которая из них упадет вам на голову, можно увидеть только по ее немного отличающемуся цвету и еле заметной разнице в длине. Приблизившись к такой сосульке, резко отойдите назад и, только когда она свалится, двигайтесь дальше. С сосулькой за камнем поступите точно так же, как и в самом начале уровня, — перепрыгните на ускорении, после чего, убив первый череп, притормозите — чуть впереди, не доезжая следующего черепка, находится еще одна сосулька. После того как она сброшена, выжимайте ускорение и летите вперед, перепрыгивая препятствия. После первой ямы первую сосульку пробегите на ускорении, а перед второй остановитесь — она упадет раньше, чем вы до нее доберетесь. После этого летите вперед на ускорении и остановитесь только тогда, когда возьмете динозавра в яйце (синего). Обрушив на краю пропасти последнюю сосульку, двигайтесь вперед по обваливающимся платформам (если на динозавре, то без ускорения). Расстояние между двумя последними платформами нужно обязательно преодолевать при помощи ускорения, причем, как только окажетесь на последней платформе, сразу же затормозите, и только обвалив сосульку и убив двух черепов, двигайтесь даль-



ше. Вам осталось еще перепрыгнуть яму и костер и разобраться с последним черепом.



Следующий эпизод нужно проходить при помощи водоплавающего динозавра (если, конечно, он есть), так как его действие происходит под водой. Прыгнув в воду, плывите по дну и, увидев перед собой пушку, сразу же бросайте вперед молотки. После этого поднимитесь немного выше и пройдите через двигающуюся мину и, перебравшись через пригорок, спуститесь на дно и уничтожьте трех рыбин, после чего двигайтесь вперед под миной. Плывите вперед, уничтожая вражеских засланцев; перебравшись через очередную яму, двигайтесь поверху, чтобы проплыть мимо «живой» мины. Убив конька, разберитесь с медузами и двигайтесь вперед, систематически уничтожая живность (в некоторых местах, чтобы пробраться мимо мин, придется заплывать глубоко в яму). Через некоторое время таким вот образом вы доберетесь до норы, то есть до выхода.

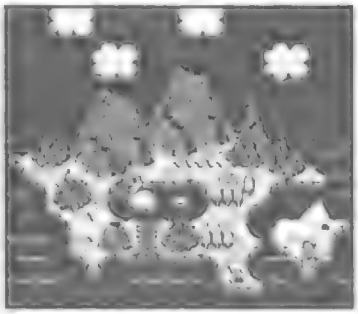
И снова мы попадаем в пещеру, наполовину наполненную лавой, где нашими основными врагами на долгое время становятся летучие мыши и огни, вылетающие из ям. На ускорении двигайтесь вперед и, пройдя под первой летучей мышью, прыгайте вперед и на лету сбивайте вторую. После этого, забравшись на пригорок, убейте еще одну и прыгайте вперед по островам, избегая огней и изредка останавливаясь для того, чтобы уничтожить мышь или выгадать момент для прыжка на падающую платформу. Оказавшись на берегу, двигайтесь вперед, уничтожая жаб и мышей. Снова добравшись до островов и до второй падающей платформы, станьте на нее и оттуда, когда платформа будет внизу, расстреляйте фиолетовую жабу впереди. Прыгая вперед с ускорением, ни на секунду не останавливайтесь (даже когда падающая платформа перед вами вроде как недостижима, вы ее достанете), и скоро доберетесь до финала эпизода.

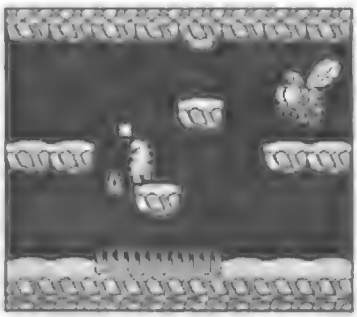
Следующий эпизод мог бы превратиться в сплошную гонку на выживание за первое место в марафоне на сорок километров между героем и бесконечным количеством хомяков, если бы не несколько «но». Во-первых, в эпизоде слишком много неживых препятствий, в основном костров. Во вторых, здесь, мало того что много костров, так еще больше хомяков. Ну, и в третьих, в десять раз больше, чем хомяков, здесь жаб, причем самых опасных — розовых. Поэтому нужно искать какой-то другой выход, нежели тот, при помощи которого мы с трудом делали это прежде. Оказывается, хомяки, которые нас догоняют в некоторых эпизодах игры, тоже не вечны, и их, как и других живых врагов, тоже убить можно! Но на это требуются два-три простых попадания молотком, плюс недюжинная реакция.

Итак, на скорости двигайтесь вперед и, пробежав первый цветок, остановитесь прямо возле костра, и, развернувшись назад, устройте горячий прием первому хомяку. То же самое сделайте и со следующим, после чего, прикончив лягушку, двигайтесь вперед и запрыгните в промежуток между двумя кострами, где, развернувшись, дайте отпор третьему хомяку. Спуститесь вниз и убейте лягушку, после чего, спрыгнув с пригорка, убейте несколько лягушек и возьмите кость, восполняющую энергию. Расправившись затем с несколькими пауками, доберитесь до нового цветка и, прыгнув через костер, убейте на лету жабу, а потом с разворота уничтожьте и очередного хомяка. Следующий цветок заставит вас остановиться между двух костров, чтобы убить еще одного хомяка и лишь потом разделаться с жабой, после чего ваши приключения в этом эпизоде закончатся.

Следующий эпизод очень прост для прохождения, и герой без особых усилий сможет осилить его довольно длинную дорогу. Основное препятствие здесь — иногда встречающиеся жабы, как их уничтожать, вы уже знаете. Еще одно препятствие — несколько хомяков, но, имея за плечами предыдущий эпизод, вы без труда с ними всеми справитесь. То же

самое и со следующим уровнем. Он, хотя и проходит под водой (мы уже видели такие уровни, это пещера, до половины заполненная водой), но проходится очень просто. Основные враги на этом этапе — морские коньки, которые, как известно, особого вреда причинить не могут. Кстати, дальнейшее прохождение приобретает все более и более четкую неясность (простите за каламбур): остров большой, и практически каждый раз процессор выдает иной уровень, не тот, который был в прошлый раз. К примеру, после прошлого эпизода, когда я проходил игру, в первый раз выскочил подводный этап, а второй раз — обычный сухопутный. Какой короче, не знаю, но все они довольно просты и, что радует, весьма разнообразны. Мне лишь придется описать для вас последний эпизод уровня, где мы встретимся с боссом, ну, и дорогу к этому самому боссу.





Двигайтесь вперед пока без ускорения и уничтожьте двух летучих мышей. После этого на скорости прыгайте вперед, обходя белых крабиков и капли с потолка. Достигнув ступенек, уничтожьте синюю жабу и следуйте через пригорок. Достигнув земли, двигайтесь вперед, уничтожая крабиков и избегая попаданий пушки, укрепленной на потолке. Найдя яйцо, разбейте его — внутри находится бутылочка с молоком. Спустившись в воду, следуйте вперед, пока не выберетесь наружу, — вам предстоит небольшое путешествие по маленьким островкам одновременно с борьбой против мышей и крабов.

Босс 8: Личинка + Муха

Уничтожать первого босса нетрудно, он появляется только в правой стороне экрана, и вы, прыгая вверх-вниз по платформам и избегая попадания в вас капель и зарядов. После смерти личинки появится муха, которая уже не так привязана к правой стороне экрана и может перемещаться уже в четырех местах, — так же, как личинка, и с левой стороны экрана в той же последовательности. Но иногда муха меняет последовательность, поэтому будьте аккуратны, чтобы не попасть прямо ей в лапы. Чтобы этого не случилось, во время телепортации старайтесь находиться на средних платформах.

После окончания поединка вы посмотрите небольшую заставочку, из содержания которой становится ясно, что все восемь островов вы проходили не просто так, — вы спасали свою подружку (зовут ее Тина) из лап ужасных монстров! Еще пару картинок в титрах — все, гейм, как говорится, овер.

Напоследок, как и обещал, куча полезных вещей, при помощи которых опытные и искушенные игроки смогут пройти большую часть игры.

Предметы: нужные и не особо

1. Молотки

Вещь очень хорошая и нужная, если учесть, что практически никакого другого оружия у вас нет. В принципе, игра рассчитана на возможность прохождения ее вообще без оружия, но это будет ну очень уж сложно. На первых уровнях советую вам откладывать иногда молоточки в копилку, после смерти в каком-нибудь более позднем эпизоде они вам сильно пригодятся.

2. Роликовая доска

Ну вот, это самый бесполезный нужный предмет в игре. Если в первой части Острова Приключений мы практически и не мыслили свою жизнь без этого развлечения, то во второй очевидна ее бесполезность. Да, доска вам не нужна и только создает лишние неудобства. Единственное ее положительное свойство — если вы едете на ней и встречаете яйцо со следующей доской, то получаете 1000 очков. Но до такого яйца еще нужно добраться, а дорога полна неожиданностей... Ах да, еще одно положительное свойство доски: она дает вам дополнительный шанс на выживание. Правда, очень слабый: с доской можно попасть еще и не в такие переделки, как без нее.

3. Фея

Здесь она не столь часто встречается, как в предыдущей игре этой серии, но от этого встреча с ней только становится приятнее. Как и прежде, она дает вам несколько секунд (около пятнадцати) на беспрепятственное прохождение вражеской обороны.

4. Динозавры

Это самое заметное нововведение игры по отношению к ее более младшему собрату. Динозавры как бы являются продолжением увеличения вашей силы. Если в первой части можно было к обычным молоткам взять камни, которыми можно было разбивать валуны и с первого раза уничтожать всех врагов (кроме боссов), то здесь эту роль играют динозавры, к тому же дающие вам дополнительный шанс на выживание. Но не все динозавры настолько универсальны. Вот их краткая характеристика:

– динозавр, обозначением которого является червовая карта, — красное сердце на белом фоне: это синий динозавр, обладает хорошим сильным ударом, к сожалению, не столь большим по длине, как у его другого собрата; заметьте, что, когда вы находитесь на динозавре, у вас совершенно другие способности, как-то: вы намного быстрее бегаете и ходите, выше и дальше прыгаете, вы просто намного выше и шире.

– пиковый динозавр — черное перевернутое сердце с хвостиком на белом фоне: красный динозавр (или розовый, кому как больше нравится), как я уже сказал, обладает более сильным ударом, в остальном же его характеристики те же.

– бубновый динозавр — красный ромб: птеродактиль; он очень хорошо летает, и, имея его в наличие, вы можете некоторые уровни даже не проходить, а просто пролетать под облаками (особенно зная их последовательность, приведенную в прохождении); также у него довольно хорошее оружие — он бросает сверху камни, и им очень удобно бороться с боссами.

– трефовый динозавр — черный крест с шариками на концах: водоплавающий динозавр; это единственный динозавр, у которого нет никакого оружия, но только он поможет вам намного быстрее пройти подводные эпизоды, так как никакой другой динозавр в воде не может находиться.

5. Банка молока

Она осталась в наследство от первой части игры, где была единственным восполнителем шкалы времени в полном объеме. Теперь же она встречается очень редко, но тем не менее все еще выполняет свои старые функции, как и следующий номер в нашей описи.

6. Косточка

Здесь именно этот предмет выступает как основной восполнитель энергии шкалы времени, и встречается она намного чаще, чем молоко. Другое дело, что заметить ее труднее, чем белую бутылку, так как часто коричневая кость плохо видна на фоне таких же коричневых деревьев.

7. Баклажан

А вот этот фрукт (хотя на самом деле фрукт) совершенно бесполезен. Хорошо, что встречаем мы его в игре не более двух раз, да и те описаны в прохождении. Эта бодяга способна отнимать у вас в два раза больше энергии шкалы времени, чем это происходит обычно, если вы возьмете баклажан в яйце. А выглядит так порядочно: цепляется над головой и строит из себя фею.

8. Аленький цветочек

Когда вы пробегаете мимо такой флоры, раздается звуковой сигнал. Это значит, что скоро вас начнет догонять хомяк, а именно — как только цветок скроется за экраном. Как воевать с хомяками, мы знаем: либо пропускать вперед, вовремя перепрыгивая, либо, повернувшись навстречу, дать массированный отпор.

9. Дополнительные жизни

Как это ни кажется странным, но дополнительные жизни в игре существуют, помимо комнаты бонусов, где вы иногда могли подцепить эту заразу. Попробуйте побродить по эпизодам с максимально заполненной шкалой и брать при этом призы, — обязательно что-нибудь дадут.

10. Камешки

Это те подводные рифы, которые лежат на земле и мешают вам пройти вперед. Мешать-то они иногда не очень мешают, но вот трудности создают. Мало того, что при наезде на них мы спокойно лишаемся динозавра или доски (сомнительное несчастие), так при пешем наезде они отнимают добрую четверть шкалы времени, а вот это уже весьма и весьма нехорошо.

А вот и самый полезный предмет игры — код, открывающий доступ к меню уровней, то бишь островов: ВПЕРЕД, НАЗАД, ВПЕРЕД, НАЗАД, А, В, А, В. если код загружен правильно, вы попадете на синий экран с заголовком World Select Mode и сможете выбрать один из восьми островов.

Удачи!

Автор описания Денис НЯНЕНКО

BIONIC COMMANDO

БИОЛОГИЧЕСКИЙ ДИВЕРСАНТ

Capcom • Количество игроков 1 • Боевик
Рейтинг ★★★★★★☆☆☆☆

Может ли один герой спасти другого? На этот вопрос предстоит ответить именно вам. Ведь если даже знаменитый Супер Джо (Super Joe) потерпел неудачу при выполнении своей миссии, то кем вы себя считаете, надеясь преуспеть? Супер Джо шел по следу коварного замысла врагов создать нечто, называемое Альбатросом (Albatross). Сейчас об этом мало что известно, но ваша задача — спасти Супер Джо и по возможности уничтожить Альбатроса. У вас еще не чешутся руки? Это настоящий вызов!

В рамках этой игры имени у вас нет. Вы — это просто вы. Но персонаж, которым вы управляете, — герой особого типа. Разумеется, он носит при себе пистолет, но, в отличие от других героев, у него есть бионическая рука, которой он может выстреливать в разные стороны. Иногда рука выполняет роль оружия, но в первую очередь она служит для перемещения в пространстве. Выбросив руку, вы можете, например, ухватиться за потолок и раскачиваться или подняться вверх.

Никакого счета в этой игре нет, но вы должны пройти различные уровни игры, собирая по пути улики и предметы. Вы начинаете игру, имея в запасе три жизни. По ходу действия вы можете зарабатывать очки жизненной энергии, но в начале игры у вас их нет. Если вы стреляете или бросаетесь на врага, то теряете жизненную энергию. Когда она истощается (как в самом начале игры), вы теряете одну жизнь. Вы также можете потерять жизнь, если упадете в некоторые зоны. Восстанавливайте жизненную энергию, собирая пули, которые остались у побежденных вами врагов. В начале игры каждые пять пуль оцениваются в одно очко. Позднее вам придется собирать больше. Вы можете иметь до 7 жизненных очков в случае, если полностью заряжены энергией. В некоторых местах игры попытайтесь отыскать замаскированных свободных людей. Как только вы теряете все жизни, игра заканчивается. Однако вы можете заработать продолжения в ходе игры. Если при смене уровней вы встречаете грузовик с солдатами, то можете заработать дополнительные продолжения (еще 3 жизни), уничтожая врагов на экране и забирая их значки с орлом. Каждый раз, сражаясь с грузовиками, вы можете заработать до двух продолжений.

Управление

Крестовина — Движение
Select — Сделать паузу и перейти во внутреннее окно
Start — Использовать специальный предмет (Special Item)
Кнопка А — Использовать Бионическую Руку и делать выбор
Кнопка В — Стрелять

Общая стратегия

В начале игры и между уровнями вы видите карту всех зон. Вы можете либо перейти в другую зону, либо сойти в текущую зону. Чтобы перейти, с помощью кнопок направления найдите необходимую вам зону и затем выберите Переход (Transfer). Выбирайте Спуск (Descend), потом решайте, какие предметы вы возьмете с собой в эту зону. Вы можете иметь при себе одно оружие, один коммуникатор, одно специальное оружие и одно средство защиты. В некоторых случаях вам следует быть очень осмотрительным при выборе, чтобы пройти уровень. Если вы находитесь в стадии игры, нажмите кнопку Select, чтобы сделать паузу и перейти во внутреннее окно. Там вы сможете проверить свое положение: увидеть, каково ваше текущее вооружение, на каком вы уровне и сколько пуль еще необходимо вам для подзарядки.

Оружие

Вы начинаете игру с простой винтовкой, но вам нужно знать, каким оружием предстоит пользоваться в ходе игры.

Широкий Пистолет (Wide Gun) стреляет широко, но дальность его невелика.

Ракетница (Rocket Launcher) стреляет мощными ракетами.

Трехствольный Пистолет (3-Way Gun) стреляет сразу в трех направлениях. Он мощен и очень полезен в некоторых ситуациях.

Пулемет Джо (Joe's Machinegun) имеет высокую дальность стрельбы.

Гипербазука (Hyper Bazooka) нужна в конце игры. К счастью, там вы ее и найдете.

Специальные предметы

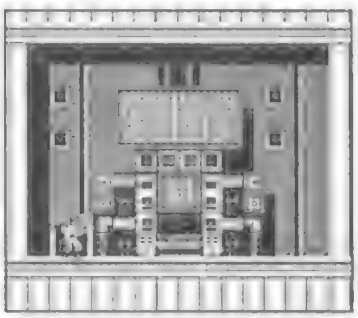
В придачу к оружию имеются еще некоторые специальные средства, которые вам также необходимо знать: В темноте используйте Осветительную Бомбу (Flare Bomb). Если она у вас есть при себе, привести ее в действие можно кнопкой Start.

Кнопкой Start вы также активируете Лекарство (Medicine), если оно у вас есть при себе. Это наполнит энергией Джо.

Ботинки (Kick Boots) позволяют вам пинать своих врагов.

Шлем (Helmet) защищает вас от трех пуль.

Магазин (Magazine System) делает обычное оружие более мощным.



Амулет (Charm) отгоняет одну пулю.

Пуленепробиваемый Жилет (Bulletproof Vest) защитит вас от некоторых пуль.

Силовое поле (Pow) обволакивает вас защитной энергетической оболочкой на 7 секунд.

Пропуск (Permit) нужен, чтобы попасть в некоторые зоны.

Есть также четыре разных коммуникатора (Communicator). Вам нужно будет решать, какой именно взять, если вы хотите переговорить с базой или подслушать разговоры врагов.

Кроме того, каждый поверженный враг оставляет после себя пулю. Собирайте их, чтобы накапливать жизненные очки.

Друзья

По ходу игры вам будут попадаться переговорные комнаты. Используйте свои коммуникаторы, чтобы получать сообщения от союзников или подслушивать вражеские разговоры. Информация, которую вы выясните, полезна, но не слишком полагайтесь на нее. Однако с базой общаться необходимо. На многих уровнях некоторые двери откроются только после того, как вы свяжетесь со штабом.

Враги

Вражеских солдат — великое множество. Одни вооружены ножами, другие — огнестрельным оружием. Одни летают на вертолетах, другие бросаются на вас, как камикадзе. Вы можете сражаться с ними одним и тем же средством — стрельбой.

Ваш самый опасный противник — Проволочный Стрелок (Wired Gunner), чей хватательный крюк еще мощнее вашего.

Вам также будут встречаться обычные препятствия вроде Двухэтажной Пушки (Double Deck Cannon) и Лазерной Пушки (Laser Cannon). Как обычно, стреляйте в них со всей возможной скоростью.

Общая стратегия

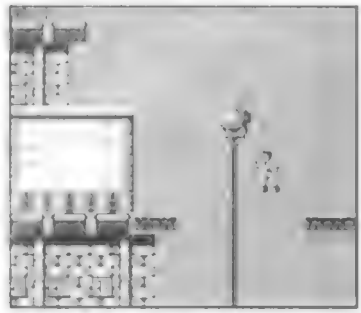
Если вы собираетесь спасти Супер Джо, вам придется стать асом во владении своей бионической рукой. Тренируйтесь выбрасывать ее под разными углами. Практикуйтесь раскачиваться на ней и запускать ее в нужный момент, чтобы продвинуться дальше. Помните, вы не можете прыгать, так что вам придется раскачиваться. Используйте руку, чтобы подниматься вертикально вверх. Для этого нажмите кнопку, выстреливая руку, потом нажимайте стрелку вверх и снова на кнопку, чтобы завершить маневр. Пользуйтесь рукой, чтобы собирать пули. Вам не нужно тратить время, чтобы бежать к побежденному врагу. Ваша рука соберет оставленные им пули. Хотя рука не так эффективна, как оружие, но в бою она также может пригодиться. Она способна оттолкнуть большинство противников, а затем убить их. Однако это не самое лучшее оружие. В стычках с военными грузовиками размахивайте рукой, чтобы расчистить дорогу, но берегитесь шальных пуль. Вы еще должны освоить технику хвататься рукой во время падения. Привыкайте раскачиваться в пространстве и выбрасывать руку с крюком, чтобы ухватиться за что-нибудь. В общем, вы можете спастись от многих бед, имея ясную голову на плечах и правильно пользуясь рукой. Наконец, вы еще можете увеличивать скорость передвижения, выбрасывая руку вверх под углом, раскачиваясь, снова хватаясь и опять раскачиваясь. Вы обнаружите, что таким образом способны иногда забраться в такие места, куда, казалось бы, рука ни за что не дотянется. Не забывайте нападать на грузовики, чтобы получать продолжения. Одновременно вы можете иметь не более девяти продолжений, но всегда существует возможность пополнять их в случае необходимости. Главное — не теряйте последнюю жизнь. К тому времени, когда вы достигнете примерно 7-го уровня, вам придется очень постараться, чтобы преодолеть такую неудачу.

Прохождение

Вы начинайте в Зоне 1 (Area 1). Здесь вы учитесь пользоваться бионической рукой и расстреливаете солдат, попадающихся на пути. Соберите пули, которые останутся после них. Это хорошее место для тренировок. Идите прямо вверх и на переговорном пункте используйте коммуникатор. Там вы узнаете дополнительную информацию.

2 Зак. 646

Покинув переговорный пункт, опускайтесь на один уровень и используйте руку, чтобы перепрыгнуть через обрыв. Вам нужно раскачаться на фонарном столбе. Перепрыгнув на другую сторону, вы, возможно, захотите перейти на вторую площадку и пристрелить солдата за бочкой. Для этого уходите влево и возвращайтесь, и он также возвратится. Стреляйте в него, когда он стоит. Таким образом, вы можете зарядиться жизненной энергией (каждые пять пуль, которые вы подберете, дадут вам одно жизненное очко). Помните, если вы нагибаетесь, пули солдата не попадут в вас. Если же он наклоняется, просто стойте и стреляйте, и вы поразите его, когда он встанет.



Теперь забирайтесь на самый верх этой зоны и входите в дверь. Спуститесь в лифте на вторую площадку и войдите в переговорную комнату. Потом выходите и, качнувшись на руке, перепрыгивайте на другую сторону. Чтобы уничтожить силовое поле, выбросьте руку вертикально вверх и поднимитесь по ней. Потом стреляйте в генератор силового поля. Но не забывайте при этом оглядываться.

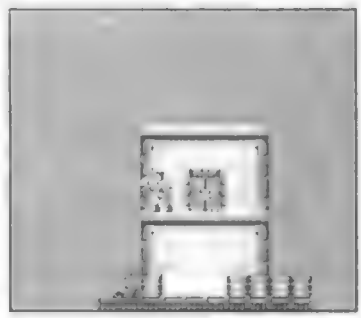
Пройдите силовое поле и перепрыгните на следующую площадку. Если вы сделаете это правильно, то сможете преодолеть ее двумя быстрыми движениями, не приземляясь лишний раз. Поднимитесь в левый верхний угол этой комнаты, где найдете следующую дверь. Обстановка начинает накаляться, так что будьте готовы отразить атаку парашютистов. Здесь вы сможете собрать еще несколько пуль. Уничтожьте силовое поле и пристрелите солдата за бочкой. Теперь вы на пути к контрольной комнате.

После угрожающего послания вражеского командира вы окажетесь в гуще яростной битвы. Ваша цель находится справа, так что двигайтесь в ту сторону. Взбирайтесь на последнюю платформу и стреляйте вправо. Если вы стоите на краю платформы, то вы в относительной безопасности. Несколько выстрелов уничтожат контрольную систему этой базы.

Следующий уровень — номер 13. Завершив первую стадию, вы получаете восстанавливающую энергию пилюлю (лекарство). Вы сможете взять ее с собой (для этого выберите Спуск (Descend)), а можете оставить, но теперь вы в следующей стадии.

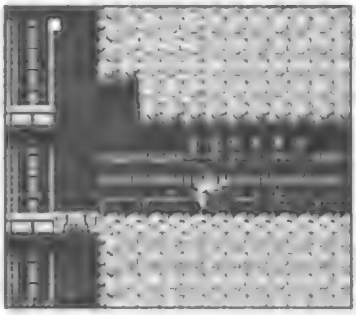
Лекарство на этом уровне вам, вероятно, не понадобится. Это нейтральная зона. В ней вы сможете узнать многое как от друзей, так и от врагов. Попробуйте найти также некоторые секретные предметы. Только старайтесь не стрелять, поскольку стрельба в нейтральной зоне вызывает волну солдат, и вам придет конец. Вы сможете попытаться снова, пока не найдете выход.

Заглядывайте во все двери и разговаривайте со всеми людьми. В одной из комнат вы найдете осветительную бомбу. Не пытайтесь перепрыгивать через смертоносные шипы. Просто используйте бионическую руку, чтобы взять осветительные бомбы с безопасного расстояния.



Теперь выберите Переход в Зону 1, а потом в Зону 4. Если поблизости есть военный грузовик, попытайтесь перехватить его. Стреляйте безостановочно и быстро перемещайтесь. Постарайтесь взять два значка с орлами ради двух продолжений.

Выберите Спуск в Зону 4 с оружием, коммуникатором и осветительными бомбами. Вы можете раскачиваться над усеянным шипами полом в темноте, если хотите побольше приключений, но если вам нужен свет, бросьте осветитель-



ную бомбу. Войдите в первый переговорный пункт. Вы узнаете все об остальных коммуникаторах. Тот, который у вас сейчас, действует в Зонах 1, 4 и 5. Не беспокойтесь, вы найдете остальные, когда понадобится.

Теперь вам нужно забраться в правый верхний угол комнаты. Чтобы сделать это, покиньте переговорный пункт и поверните направо. Серией движений, подобных тем, которые вы делали в Зоне 1, преодолейте пропасть. Выбрасывайте руку, раскачивайтесь, отпускайте, снова выбрасывайте и качайтесь. Вы сможете преодолеть провал четырьмя движениями, не касаясь пола. Потом сразу же поднимайтесь по платформам к комнате, помеченной орлом. Это — контрольная комната. Солдат, который охраняет ее, не причинит вам беспокойств. Переждите, пока он стреляет, потом поднимайтесь на руке вверх и нагибайтесь. Затем начинайте стрелять. Даже если он будет стрелять в ответ, то все равно промахнется.

Здесь вы в очередной раз получите предупреждение (проигнорируйте его), а потом вы встретите бородатого солдата, который прячется за бронированным щитом. Однако справиться с ним легко. Просто поднимитесь на платформу сверху и бегите вправо. Начинайте стрелять и, когда солдат приблизится к вам (снизу), бегите влево. Он медлителен, но последует за вами. Теперь возвращайтесь к своей работе. К тому времени, когда бородатый солдат настигнет вас снова, будет уже слишком поздно.

Очистив Зону 4, вы получите широкую пушку. Теперь спуститесь в Зону 15 — еще одну нейтральную зону. Здесь вы встретитесь с пресловутым мистером Киллтом (Mr. Killt). Он будет напыщенно изрыгать угрозы. Просто не обращайте внимания ни на него, ни на его подхалимов. За первой дверью вы найдете свободного человека. Шагните на движущуюся платформу, с помощью руки поднимитесь и возьмите его. Уничтожьте барьер и не беспокойтесь, что вас атакуют. В следующей комнате вы найдете еще один коммуникатор. Берите его и идите дальше. Когда выйдете с ним из комнаты, покидайте Зону.

Далее следует Зона 5. Берите с собой обычную винтовку, коммуникатор и лекарство, если оно у вас еще осталось. Бионическим диверсантам приходится учиться множеству сложных маневров. В этой зоне вы должны приспособиться использовать фонарные столбы, чтобы добираться в труднодоступные места. Однако стоять на столбе вы не можете, так что вам придется подтягиваться на руке, а потом выбрасывать ее дальше, чтобы добраться до верха. В одном месте вам придется влезть на столб, а потом ухватиться за угол одного из зданий.

Держите путь наверх, остерегаясь вражеских солдат и огромного валуна, который надвигается на вас. Потом входите в дверь и используйте коммуникатор. Затем покиньте переговорный пункт и двигайтесь вверх. Здесь придется туго, так как вас встретят летающие на пропеллерах охранники (Barrier Soldiers) и другие препятствия. Быстро двигайтесь из стороны в сторону и продолжайте подниматься, пока не достигнете очередного переговорного пункта. Вы можете стрелять в охранников, но если вы способны двигаться достаточно быстро, лучше просто уклониться от них. Помните, ваша цель — забраться наверх, а не перестрелять побольше солдат.

Снова лезьте вверх. Вам помешают парашютисты, поэтому придется сделать несколько сложных маневров. Вы должны помнить, что всегда, даже когда падаете, можно воспользоваться рукой. Выбрасывайте ее, и она часто сама находит, за что уцепиться. Обратите внимание на коробку с парашютом. Она может содержать лекарства или Защитное поле, или еще что-нибудь полезное.

Добравшись до верха, войдите в контрольную комнату и сразитесь с охранником. Это робот, и выглядит он весьма грозно. Однако если вы стоите на второй платформе и стреляете,

большинство его выстрелов не достигают цели. Проследите за тем, как распределяются выстрелы. Вы можете отойти на безопасное расстояние и расстреливать робота, в то время как он промахивается. Вам понадобится несколько выстрелов, но, в принципе, с ним справиться легко, так же как и затем с генератором.

Зона 16 — еще одна нейтральная зона. Возьмите там коммуникатор и войдите в следующую дверь, где познакомитесь с кем-то, кто откроет вам еще несколько секретов.

Возьмите на этот раз Ракетницу и второй коммуникатор и выберите Спуск в Зону 2. Войдите в первую же дверь, опасаясь водяных капель, которые могут унести вас. Используйте руку, чтобы спастись. Теперь лезьте вверх, уничтожая по пути крановщиков. Вы найдете переговорный пункт наверху первой территории.

Из переговорного пункта бегите вправо. Обратите внимание на пружины на полу. Воспользуйтесь ими, чтобы немного приподняться, а потом серией быстрых взмахов при помощи руки преодолейте пропасть. Идите влево, потом опуститесь на один уровень и найдите контрольную комнату. Войдите, остерегаясь водяных капель.

Оказавшись внутри, быстро бегите к платформе прямо перед контрольной системой и уничтожьте ее из Ракетницы. Это не займет много времени. Пройдя этот уровень, вы получаете Амулет.

В Зону 3 возьмите Амулет и другие предметы, которые вы нашли в Зоне 2. Вы погрузитесь в снег, и, чтобы выбраться, пользуйтесь рукой. Потом поднимайтесь на утес. Не спрашивайте, откуда берутся эти странные летающие штуки, пауки и растения-людоеды. Но они находятся повсюду, так что будьте начеку. Направляйтесь в левый верхний угол, где найдете дверь.

За дверью вы окажетесь в более знакомой обстановке. Теперь, по крайней мере, вам придется иметь дело с солдатами и средствами коммуникации. Как только войдете, идите прямо к краю. Не пытайтесь воспользоваться лифтовой платформой. Просто прыгайте вниз, потом быстро идите к следующей двери. Вы должны связаться со своими союзниками, чтобы они открыли дверь в контрольную комнату.

Теперь направляйтесь в правую часть комнаты, потом вниз. Уцепитесь за последнюю платформу (она короткая и выглядит как буква «Г»). Влезайте на нее, а затем перепрыгните пол с шипами. Это сложно, но вы добьетесь успеха, если хорошо рассчитаете время. Вы также можете использовать платформы для передвижения между шипами, но проворная работа бионической рукой позволит это сделать быстрее.

Разберитесь с роботом-охранником и контрольной системой подобно тому, как и прежде, и тогда вы получите Магазин, который позволит вам стрелять быстрее.

В начале Зоны 6 воспользуйтесь Ракетницей, чтобы уничтожить барьер, и немного полазьте по столбам, чтобы получить дополнительного человека. Однако остерегайтесь шипов, которые появляются из провалов.

Преодолев провалы, поднимайтесь прямо наверх. Когда выше идти будет уже некуда, поверните вправо и перепрыгните пропасть. Остерегайтесь парней, которые посылают на вас устройства с дистанционным управлением.

С первого здания вам придется перебраться на другое, пользуясь столбами. Продолжайте двигаться вверх и вправо, пока дальше идти будет некуда. Когда вы спрыгнете с первого столба, вы приземлитесь перед дверью в переговорную комнату.

Дальше будет очень трудно. Покинув переговорный пункт, прыгайте на первую платформу справа. Теперь идите вверх и спрыгивайте с вершины платформы. Упав вниз, хватайтесь за правую платформу. Теперь перескакивайте на следующий столб, поднимайтесь на него и выст-

реливайте бионическую руку для того, чтобы зацепиться за другой столб. Соскочите с него, размахнитесь и схватитесь в падении за следующую платформу справа. Нужно иметь очень трезвый ум, чтобы правильно сделать все эти прыжки.

Далее продолжайте движение вверх, по возможности, прямо. Рабочие-строители будут сбрасывать на вас смертельные шары. Если можете, пальните в них, чтобы они перестали. К этому времени вы уже должны сообразить, что способны подниматься по платформам, даже если на них есть объекты. Чтобы сделать это, качнитесь на нижней платформе, потом подтянитесь вверх, продолжая раскачиваться. Освободите и тут же снова выстрелите руку, чтобы ухватиться за верхнюю часть объекта над вами, и потом подтягивайтесь. Этот прием позволит пройти данный сектор быстрее, так как очень немногие зоны обходятся без объектов, блокирующих вам прямой путь. Остерегайтесь, однако, вращающихся шаров. Они могут настичь вас, когда вы раскачиваетесь.

В этой зоне тоже много пружин, так что пользуйтесь ими себе на пользу. Контрольная комната находится в правом верхнем углу здания. Сохраняйте спокойствие и уклоняйтесь от вращающихся шаров, подтягиваясь на руке и ожидая, пока они пролетят. Потом найдите место, куда можно спрыгнуть, и продолжайте движение. Если есть возможность, стреляйте в строителей, но не тратьте много времени на охоту за ними.

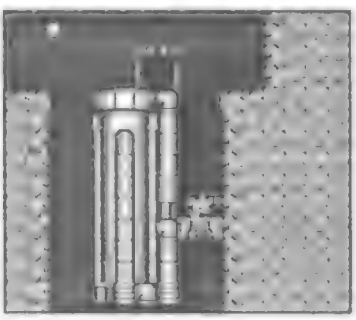
Робот, охраняющий эту контрольную комнату, очень крепок. К счастью, вам нет необходимости уничтожать его, хотя и при желании вы не сумели бы этого сделать. Вам нужно спрятаться под ним и подождать возможности прыгнуть и уничтожить генератор. Даже если охранник достанет вас, вы сможете выдержать два выстрела и успеете уничтожить генератор.

Когда вы очистите Зону 6, то получите Пропуск. Возьмите его с собой в нейтральную Зону 14. Там вы приобретете еще один коммуникатор и можете зарядиться пулями в специальной комнате в конце зоны.

Затем направляйтесь в Зону 8. Возьмите с собой третий коммуникатор (синий) и Ракетницу. Пробирайтесь в верхний левый угол, где найдете дверь. На каждой платформе вас поджидают враги, но хороший расчет времени позволит вам избавиться от них. Не попадите под перекрестный огонь. Тщательно выбирайте маршрут.

За дверью вас встретит Двухъярусная Пушка (Double Deck Cannon), которую вы можете уничтожить одним выстрелом из Ракетницы. Пройдите дверь и поднимитесь в лифте на один уровень. Откройте дверь, которую вы обнаружите справа, уничтожьте еще одну Двухъярусную Пушку и входите. Теперь вам предстоит схватка с очень трудным противником. Когда вы поднимаетесь, он опускается, и наоборот. Вытяните руку вверх и стреляйте. Пока ваша пуля летит к нему, тянитесь вверх. Он опустится прямо под ваш выстрел. Идите через дверь направо.

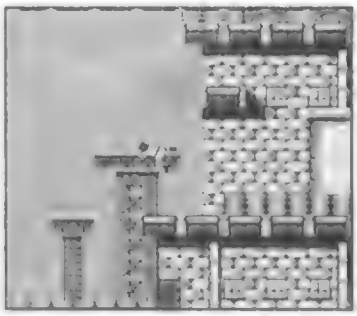
Направляйтесь прямо к следующей двери справа и пройдите через нее. Минуйте бомбометателей и пробивайтесь наверх. Вы найдете дверь в переговорную комнату на первой площадке, чуть слева. Далее в левом верхнем углу отыщите еще одну дверь и пройдите через нее мимо очередной Двухъярусной Пушки в комнату с движущейся платформой.



Зайдите на нее, а потом при помощи руки взберитесь на среднюю платформу над вами. Используйте пружины на полу, чтобы прыгнуть вправо, потом опять с помощью руки поднимитесь еще на один уровень. Станьте на следующую движущуюся платформу, а оттуда поднимитесь к двери в очередную переговорную комнату.

Чуть выше и левее расположена еще одна дверь. Пройдите через нее и спуститесь в лифте на один этаж. Там выйдите в дверь и приготовьтесь попасть в контрольную комнату. Не слушайте предупреждений дежурного, а займите ваше

любимое место перед генератором и уничтожьте его тремя точными выстрелами. Не пытайтесь убивать парней со щитами. Просто пройдите мимо. Легче всего это осуществить, пробравшись по платформам второго уровня.



Когда вы завершите Зону 8, то получите чугунные ботинки. Теперь идите в Зону 9 в соответствии с полученной информацией. Двигайтесь вправо и возьмите, если сможете, свободного человека. Потом прыгайте в отверстие, идите вправо и взбирайтесь вверх при первой возможности.

Ползите вверх, пока не окажетесь между двумя узкими платформами, окруженными кирпичами. Справа находится дверь в переговорный пункт. Из этой комнаты двигайтесь вверх (избегая шипов и товарных вагонов), а потом поворачивайте направо. Там вы найдете контрольную комнату.

Хотя Джо там уже нет, вы можете взорвать генератор. Вам придется пробиваться через толпу, но три выстрела сделают свое дело. Очистив уровень, вы получите Трехствольный Пистолет.

Направляйтесь в Зону 17 и допросите пленника. Все, что вам нужно сделать, — это приблизиться к нему, и он проболтается. Вы узнаете о секретных туннелях, расположенных между Зонами 14—17 и 15—18, которых нет на карте. Идите в следующую комнату за дополнительной информацией. Теперь вы должны следовать в Зону 7, чтобы спасать Джо.

Возьмите в эту зону Трехствольный Пистолет и используйте его, чтобы уничтожить баррикаду. Затем двигайтесь наверх и вправо, пока не минуете скалистую область. Вы окажетесь на высоких платформах. Теперь поворачивайте влево, продолжая подниматься. Будьте осторожны. Нескольких выстрелов из вашего Трехствольного Пистолета вполне достаточно, чтобы уничтожить небольшие трактора, а затем не забудьте разобраться с водителями. Помните также, что ваш Трехствольный Пистолет имеет очень малую дальность стрельбы.

Остерегайтесь вертолетов. Уничтожайте их, если сможете, но ваша главная цель — двигаться к вершине башни. Этот сектор очень труден. Вам нужно выстреливать бионическую руку, хвататься за трансформаторы на проводах и продвигаться, раскачиваясь, от одного трансформатора к другому. В середине есть платформа, где вы можете немного отдышаться, но потом вам придется прыгать со столба, чтобы уцепиться за следующий трансформатор. Добравшись по проводам до конца, вы обнаружите контрольную комнату. Удивительно, как вражеские солдаты добираются до своей контрольной комнаты?

Здесь вы опять встретите охранника — робота, который любит разглагольствовать. Но вы сумеете обмануть и его. Правда, возле генератора находится автоматическое ружье, постоянно стреляющее, что осложнит вам задачу в этой контрольной комнате, по сравнению с предыдущими. Робот будет стоять над вами на второй платформе. Остановитесь прямо под передним краем этой платформы. Здесь вы в безопасности от большинства пуль. Словите подходящий момент, прыгайте вверх и стреляйте в генератор. Трехствольный Пистолет уступает по мощности Ракетнице, так что вам придется произвести примерно 27 выстрелов. Таким образом, проявляйте терпение и продолжайте стрелять. Если вы стреляете, стоя на переднем краю платформы, то получите всего лишь несколько пуль, пока робот доберется до вас.

Наконец-то вы встретитесь лицом к лицу с Супер Джо. Но новости у него не слишком радостные. Выходит так, что у вас впереди еще масса работы. Что ж, воспользуйтесь его советом и возьмите в Зоне 18 Пулемет. Вам придется иметь беседу с несколькими лживыми личностями, которые попытаются подсунуть вам не то оружие. Вспомните, Джо сказал вам поговорить с Дестроером-3 (Destroyer-3). Скажите ему «да», потом берите оружие. Теперь мы в Зоне 10.

В Зону 10 захватите с собой Трехствольный Пистолет и четвертый (красный) коммуникатор. Теперь уничтожьте лазерные пушки, подтянувшись на руке и стреляя в них. Двигайтесь вправо, а потом вверх по платформам. Затем двигайтесь влево и снова вверх. Остерегайтесь полов с шипами и водяных капель, которые попытаются помешать вам. Поднимитесь на узкую башню и снова спускайтесь. На этот раз позвольте водяной капле подхватить вас. Она пронесет вас через узкое отверстие. Влезьте на следующую башню и найдите наверху переговорную комнату. Свяжитесь со своими людьми, а также перехватите важную информацию. Когда закончите, будьте готовы к очень сложным действиям. Вам нужно идти влево, на руке преодолеть пол с шипами и приземлиться на движущуюся платформу. Чтобы это получилось, сначала раскачайтесь, потом отпустите руку и хватайтесь за потолок над платформой. Теперь снова раскачайтесь и падайте на платформу. Если вы попытаетесь, раскачавшись, сразу прыгнуть на движущуюся платформу, вас, скорее всего, постигнет горькое разочарование. Когда вы находитесь на платформе, нагибайтесь, чтобы вас не сбили с ног низко свисающие шипы.

Двигайтесь на платформе влево, потом прыгайте вниз, на дно очередного отверстия. Опять идите влево, пока возможно, потом поднимитесь наверх. Контрольную комнату вы найдете через несколько рядов платформ.

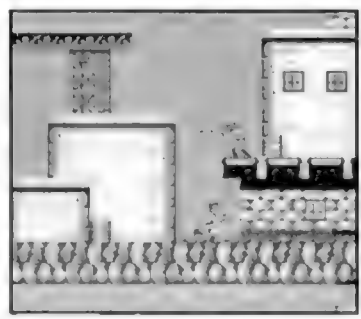
Может показаться, что ваше нынешнее оружие бесполезно против этого робота-охранника, но это не так. Просто подождите, пока робот окажется на потолке, а затем бегите под ним. Стреляйте в него снизу из своего Трехствольного Пистолета, и с ним быстро будет покончено. Затем принимайтесь за генератор.

В Зоне 11 возьмите опять же Трехствольный Пистолет и начинайте движение вправо. Не стоит связываться с движущимися платформами. Просто раскачивайтесь вдоль потолка, пока не доберетесь до следующей платформы. Убейте там большого парня, нагибаясь и стреляя. Он попытается ударить вас, но промахнется. Прыгайте вперед на пружинах, потом преодолейте круглый выступ в стене. Продолжайте двигаться вверх и вправо, и вскоре достигнете переговорного пункта. Есть одно место, где вам придется использовать пружины для дополнительного веса, прежде чем отпустить руку, но с этим проблем не будет.

Получите интересную информацию от друзей и врагов. Затем покиньте переговорный пункт и двигайтесь влево.

В этой части игры вы должны уметь действительно хорошо рассчитывать время. Вам нужно раскачиваться и затем хвататься за цилиндр над вами, перепрыгивать на следующий и так далее. Это непросто. Если вы промахнетесь и не угодите в огонь, то можете вернуться через отверстие и попытаться снова. Вы должны сделать три идеально точных прыжка, а затем приземлиться как можно дальше вправо.

Когда вы приземлитесь на следующую платформу, вам нужно бежать вперед и прыгать на пружинах. В верхней точке прыжка выстрелите бионическую руку и хватайтесь за цилиндр. Перескочите с этого цилиндра на следующий, а потом — на платформу. Это приведет вас в контрольную комнату.



На этот раз постарайтесь уничтожить лазерные лучи, перебегая комнату и одновременно поднимаясь вверх. Стреляйте в лазер, потом опуститесь вниз и уничтожьте генератор. Если вы стоите прямо на краю вашей любимой платформы, вы должны суметь уничтожить генератор и избежать последующих лазерных вспышек. Если нет, просто продолжайте стрелять и только в последующий момент уходите. Очистив Зону 11, вы получите Пуленепробиваемый Жилет.

Когда пойдете в Зону 12, возьмите с собой Трехствольный Пистолет и Пуленепробиваемый Жилет. Вы уже предвкушаете конец, не так ли? Но не будем расслабляться. Идем вперед.

Первым делом спуститесь в лифте на первую площадку и посетите переговорный пункт справа. Пообщавшись с Джо, пройдите в левую дверь и двигайтесь вниз к контрольной комнате. Остерегайтесь электрических искр, которые вылетают через пол. Рассчитывайте свое движение, чтобы не соприкоснуться с ними. Если вы не останавливаетесь, они вас не достанут.

В контрольной комнате воспользуйтесь пружинами, чтобы подпрыгнуть достаточно высоко и дотянуться до платформы над вами. Повисните на ней и стреляйте в генератор, сколько сможете. Вам придется быть терпеливым и уйти прежде, чем в вас выстрелит пушка, но вы в состоянии справиться с этим. Только не пытайтесь стрелять в пушку. Вы ничего ей не сделаете.

Теперь покиньте контрольную комнату и спускайтесь вниз, где вы найдете дверь. Идите все время вправо, через другую дверь, а потом спускайтесь в лифте к первой двери слева. Снова свяжитесь с Джо, потом поднимитесь на один этаж к первой двери справа. Бегите вниз, пока не доберетесь до другой контрольной комнаты. Не тратьте на нее время, так как это ловушка. Продолжайте спускаться на нижний уровень этой комнаты, и вы найдете настоящую контрольную комнату. Если вы войдете в ложную комнату, то обнаружите там солдата в броне. Вам придется убить его, чтобы выйти оттуда.

Следующий этап сложно пройти без потерь, но если вы действительно хорошо владеете временем, то не слишком пострадаете. В очередной контрольной комнате вы найдете много сходства с предыдущей, но отряд парашютистов добавит развлечений. Продолжайте двигаться, не давая парашютистам напасть на вас, и вы сумеете уничтожить генератор в отведенные на это скудные секунды. Поднимитесь на платформу, а потом спрыгните, стреляя при этом. В любом случае, вы получите один хороший удар. Если энергии у вас мало, истребляйте солдат и собирайте пули, чтобы восполнить ее.

Теперь покидайте контрольную комнату и возвращайтесь вверх (что легче, поскольку вы можете пользоваться рукой). Выйдите через дверь и спускайтесь вниз на платформе. Идите влево, потом съезжайте на лифте.

Следующий этап требуют идеального расчета времени. Вам нужно с помощью бионической руки пробраться по потолку над полом с шипами. В конце вы попадете в лабораторию. Войдите в нее — и вы встретитесь со знакомыми злодеями. После обмена любезностями вам нужно заняться уничтожением Альбатроса. Для этого пригодится несколько способов, но можете использовать стрельбу снизу из Трехствольного Пистолета.

Бегите на правый край экрана и присядьте. В этом случае пламя из реактивных двигателей не достанет вас. Теперь, когда правый реактивный двигатель проходит над вами, встаньте, ухватитесь за него рукой и влезьте наверх. Стреляйте в Альбатроса из своего Трехствольного Пистолета, потом спрыгните и повторите эту процедуру. Через некоторое время вы уничтожите его, не подвергая себя большой опасности.

Покончив с Альбатросом, вы почти выиграли. Выходите через дверь и идите на встречу с Ходом. Он даст вам Гипербазуку. Вам нужно спрыгнуть с края вправо и падать вниз. В падении стреляйте в ветровое стекло вертолета. Вы должны постараться поразить его именно в это место. Если вы промахнетесь, то погибли. Продолжайте попытки, пока не расправитесь с вертолетом, потом наблюдайте за снегом. Итак, вы все сделали? Да, но есть еще одна деталь. Вам еще нужно выбраться отсюда. Начинает тикать 60-секундный таймер, пока вы быстро поднимаетесь по платформам, используя руку. Вы действуете великолепно и скоро выберетесь. Но вот вам преграждает путь робот. Если вы сумеете прошмыгнуть мимо него на правую площадку, то вы победили. В противном случае, он одолеет вас. Если вы пробились мимо этого славного парня, то, по идее, должны уже без проблем добраться до вершины и выйти. Вот тут, как говорится, и сказочке конец, то есть игре. Поздравляю!

Автор описания Павел ЧЕРЕЙ

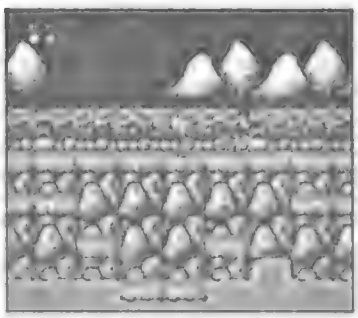
CONTRA

ПРОТИВОБОРСТВО

Konami Ltd • Количество игроков 1–2 • Аркада
Рейтинг ★★★★★★★★☆☆

Одна из самых известных аркадных игр для приставок. Два героя, десантника должны, уничтожив множество врагов, разгромить базу злобных пришельцев, вынашивающих планы захватить землю. Правда, самих пришельцев вы встретите не сразу, вначале вам предстоит сражаться с обыкновенными людьми, союзниками пришельцев. А, может быть, это пришельцы замаскировались по людей. Несмотря на прикольный возраст, в игре очень достойная графика (особенно по сравнению с играми, выпущенными в тот же год) и неплохая музыка. Что касается самого игрового процесса, то он тоже на высоком уровне. Об этом свидетельствуют не только продолжения данной игры (Contra-2, Super Contra), но и несколько игр, выпушенных намного позже, в которых только были перерисованы задние планы и изменен сюжет игры, а все остальное осталось, как и в Contra.

Управление



Кнопка ↑ — используется для указания направления стрельбы и на некоторых уровнях движение вверх.

Кнопка ↓ — лечь. Также используется для указания направления стрельбы и на некоторых уровнях движение вниз.

Кнопка ← — движение влево. Также используется для указания направления стрельбы.

Кнопка → — движение вправо. Также используется для указания направления стрельбы.

Кнопка «А» — прыжок.

Кнопка «В» — стрельба.

Кнопка «Select» — в этой игре не используется.

Кнопка «Start» — пауза.

Игровое меню

В начальном игровом меню вам предложат две опции на выбор:

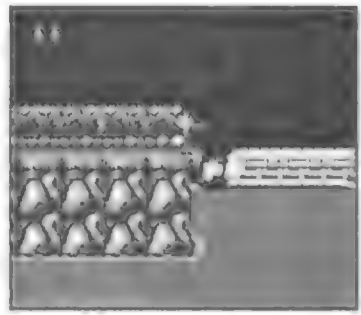
1 PLAYER — один игрок.

2 PLAYER — два игрока.

Переключение между пунктами в начальном меню игры осуществляется кнопкой «Select», а выбор — кнопкой «Start». После выбора количества игроков вы сразу же начинаете игру.

Объекты и законы игрового мира

Игра выполнена в обычной для аркадных игр двухмерной манере, то есть вы смотрите на все происходящее на экране сбоку. Экран не перегружен информацией, только в левом верхнем углу находится очень важная для вас шкала жизней вашего героя. Эта шкала выполнена в виде медалей: одна медаль — одна жизнь. В начале игры вам дается две жизни, но вы можете получить несколько дополнительных жизней, набрав 20000 очков. Как вы уже, наверно, заметили, у вашего героя нет никакой шкалы здоровья, и любой меткий вражеский выстрел будет



стоить вам одной жизни. Если вы потеряете все жизни, игра заканчивается, после чего вы попадаете в специальное меню, где можете выбрать: CONTINUE — продолжить ли вам игру или END — закончить игру окончательно. Выбрав CONTINUE, вы можете не проходить игру сначала, а продолжить игру с того уровня, где вас уничтожили. Такая возможность предоставляется вам три раза. Если вы играете вдвоем, шкала жизней для второго игрока идентична и находится в правом верхнем углу. Если вы играете вдвоем, можете не бояться подстрелить вашего напарника, так как вы или ваш напарник полностью неуязвимы для выстрелов друг друга.

Вы можете совершенствовать свое основное оружие, собирая фигурки орлов. Но запомните следующие правила игры: если вы усовершенствовали свое основное оружие и теряете одну жизнь, то возвращаетесь вы на этап с самым слабым начальным оружием. Теперь давайте разберем виды дополнительного оружия. Далее приведен полный список дополнительного оружия с пояснениями к нему.

Значок орла с буквой R — подобрав такой значок, вы получите скорострельный пулемет, стреляющий красными шарами. Выстрелы этого оружия летят по одной линии, что хорошо для уничтожения крепких врагов и боссов, по которым одного меткого выстрела недостаточно. Недостатком этого оружия является то, что вы должны точно прицеливаться, и невозможность уничтожения сразу же нескольких врагов.

Значок орла с буквой M — значок с этой буквой дает ускорение стрельбы для усовершенствованного оружия.

Значок орла с буквой L — подобрав такой значок, вы получите лазер. Лучи этого оружия имеют большую убойную силу и летят по одной линии, что хорошо для уничтожения крепких врагов и боссов, по которым одного меткого выстрела недостаточно. Также луч может пробить всех встреченных врагов на своем пути. Недостатками этого оружия является очень низкая скорострельность, пока выпущенный вами луч не скроется за экраном, вы не сможете выпустить второй луч. Еще один недостаток в том, что вы должны очень точно прицеливаться.

Значок орла с буквой F — подобрав такой значок, вы получите огнемет, выстрелы которого, вращаясь по спирали, летят вперед. Странный вид оружия, у которого нет явных недостатков и преимуществ. Это оружие достаточно скорострельно и покрывает довольно большую площадь перед вашим героем, тем не менее, имеет небольшую убойную силу, и необходимо тщательно целиться.

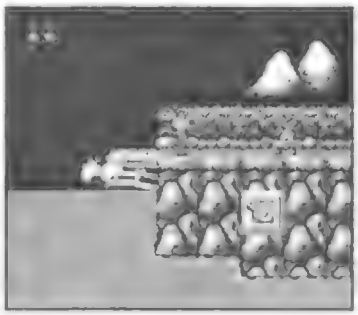
Значок орла с буквой S — подобрав такой значок, вы получите суперпулемет, выстрелы от которого веером разлетаются по экрану. Самое мощное оружие, одним выстрелом из которого вы сможете уничтожить множество врагов, причем, нестоящих на одной линии. Небольшой недостаток — низкая убойная сила для целей, расположенных у края экрана (выстрелы сильно разлетаются и по цели попадают всего одна-две штуки).

Значок орла с буквой B — подобрав такой значок, вы уничтожите всех врагов на одном экране.

Мигающий значок орла — подобрав такой значок, вы на некоторое время (примерно 20 секунд) получите полную неуязвимость для любых вражеских атак.

Враги и ловушки

Все время в игре на вас будут нападать разнообразные враги, вы должны их уничтожать, но на этом не стоит зацикливаться, так как в некоторых местах игры враги появляются бесконеч-



но. Поэтому, расстреляв всех врагов на экране, быстро бегите дальше, иначе появятся новые враги. Контакт вашего героя с любым врагом или вражеским выстрелом приводит к потере одной жизни. Если у вас возникли проблемы с врагами, тогда прочтите этот раздел с некоторыми моими советами, которые, возможно, помогут вам.

Солдат — этот враг будет вашим основным противником на протяжении всей игры. На начальных уровнях этот враг просто бежит на вас, но ближе к концу игры солдаты начнут стрелять по вам, причем, в основном, в спину. Уничтожается с одного попадания из любого оружия.

Снайпер — этот опасный противник обычно стоит где-нибудь в труднодоступном месте и очень метко обстреливает вас. Причем его выстрелы могут лететь во всех направлениях. Уничтожается с одного попадания из любого оружия.

Пулеметная башня — этот враг может быть прилеплен к любой стене, откуда прицельно обстреливает вас. Причем его выстрелы могут лететь во всех направлениях. Уничтожается с нескольких попаданий, в зависимости от мощности оружия.

Пулемет — этот враг может появиться на вашем пути из земли в самый неподходящий момент. Уничтожается с нескольких попаданий, в зависимости от мощности оружия.

Зеленый солдат — этот враг похож на обычного солдата, только очень высоко подпрыгивает и обстреливает вас. Уничтожается с одного попадания из любого оружия.

Гранатометчик — этот враг либо быстро пробегает по экрану, забросав вас гранатами, либо, долго прицеливаясь, выбрасывает серию гранат в том месте, где вы стоите. Уничтожается с одного попадания из любого оружия.

Пулеметчик — этот противник стоит у вас на пути и интенсивно обстреливает вас из пулемета, выстрелы от которого летят только вдоль экрана. Уничтожается с нескольких попаданий, в зависимости от мощности оружия.

Замаскированная пушка — пока вы не пройдете дальше, пушка никак не реагирует на вас, но как только вы окажетесь выше ее, пушка высунется из воды и начнет вас обстреливать. Уничтожить пушку можно так: пробегите немного вперед или вверх для того, чтобы пушка среагировала на вас, затем, увернувшись от выстрела, прицеливайтесь и, когда пушка высунется вновь, уничтожайте ее. Уничтожается с одного попадания из любого оружия.

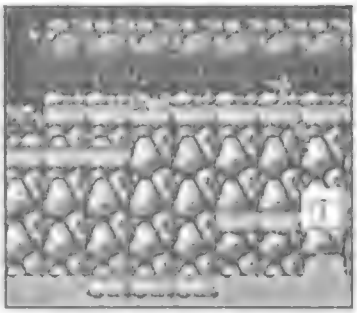
Пушки пришельцев — этот враг может быть прилеплен к любой стене, откуда прицельно обстреливает вас. Выстрелы этого врага вначале медленно летают за вам, а затем, подобравшись к вам поближе, стремительно летят на вас. Снаряды этой пушки уничтожаются с одного попадания из любого оружия, а сама пушка уничтожается с нескольких попаданий, в зависимости от мощности оружия.

Детеныши пришельцев — этот враг быстро ползет на вас, причем не только по земле, но и по потолку. Уничтожается с одного попадания из любого оружия.

Бой с боссами

В этом разделе мои советы по тактике боя с боссами, может быть, они помогут и вам. В конце каждого уровня игры вас ожидает схватка с боссом этого уровня. Обратите внимание на такое правило игры при бое с боссами: если вы нанесли несколько повреждений какому -нибудь боссу, а затем погибли, то вам не придется начинать бой сначала, и все полученные боссом повреждения будут учитываться. Уровень сложности боссов я определил по десятибалльной шкале.

Бронированный бункер



Несколько пушек и снайпер преграждают вам путь внутрь вражеской базы.

Пушки стреляют по дуге и их снаряды падают, пролетев половину экрана (вероятно, очень тяжелые), поэтому все время держитесь левого края экрана и не лезьте вперед. Тактика боя с этим боссом такова: в начале боя сразу же уничтожайте снайпера, так как снайпер достанет вас в любом углу экрана. Затем, если у вас есть какое-нибудь усовершенствованное оружие с разлетающимися снарядами, просто ложитесь на небольшую платформу посередине экрана и стреляйте по пушкам, затем по мигающему шару внизу, являющимся своеобразным сердцем этого босса. Если у вас нет усовершенствованного оружия, вам придется спуститься вниз и в прыжке стрелять по пушкам, затем по шару. Когда шар взорвется, откроется проход во внутрь базы, туда и заходите. Таким способом легко уничтожить этого босса без потери жизней.

Уровень сложности: 3.

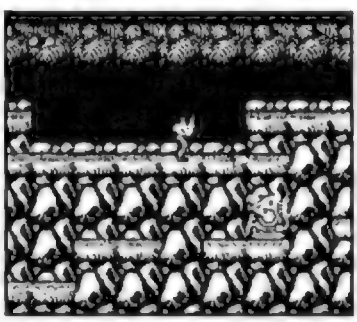
Суперкомпьютер

Этот босс состоит из четырех мигающих кругов, расположенных по краям и двух в центре. Вверху по краям расположены две пушечные батареи, которые время от времени обстреливают вас, а затем прячутся за бронированные панели. Затем, когда вы уничтожите все мигающие круги, в самом вверху появится сам мозг суперкомпьютера, он начнет обстреливать вас большими синими кругами, которые вы также можете уничтожать выстрелами. Тактика боя с этим боссом такова: в начале боя становитесь под одной из пушечных батарей и ждите, пока они не откроются, тогда быстро стреляйте по батарее, затем отходите в сторону, чтобы не попасть под снаряды. Затем так же уничтожайте вторую батарею, после чего начинайте уничтожать мигающие круги. После этого вас атакует мозг суперкомпьютера, появившись вверху экрана. Мозг обстреливает вас большими синими кругами, которые вы можете сбить выстрелом из своего оружия. Уничтожайте или бегайте от кругов и стреляйте по мозгу суперкомпьютера.

Уровень сложности: 5.

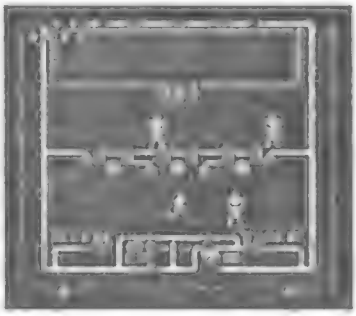
Дракон

Этот босс охраняет вход на вторую базу, не давая вам пройти. В начале сбоку у дракона появляются два гибких щупальца, с концов щупальца слетают небольшие снаряды, которые начинают гоняться за вами по экрану. Впрочем, вы можете их сбить выстрелом своего оружия. Затем дракон открывает рот, из которого вылетают три снаряда и летят строго вниз. Тактика боя с этим боссом такова: в начале боя, когда появятся щупальца, стреляйте по шарам на их концах. После нескольких попаданий щупальце взорвется, тогда переходите к другому щупальцу. После того как оба щупальца будут уничтожены, переходите к уничтожению дракона. Нанести ему вред можно, только выстрелив ему в открывшийся рот, но рот открывается очень ненадолго, и из него вылетают выстрелы. Но между снарядами есть промежутки, куда и становитесь, а когда дракон откроет рот, спокойно



стреляйте туда. Таким способом довольно просто забить этого босса без потери жизни, но вам надо быть очень внимательным.

Уровень сложности: 5.



Два Суперкомпьютера

Этот босс похож на уже виденный вами суперкомпьютер. У этого босса три мигающих круга, над которыми находится одна пушечная батарея. Вы должны вначале уничтожить один мигающий круг (тот, что посередине, иначе вам не попасть по батарее), а затем уничтожать пушечную батарею. Но пока вы не уничтожили все мигающие круги, из-за края экрана будут выбегать снайперы и обстреливать вас. Поэтому пушечную батарею необходимо уничтожать как можно быстрее. Затем, когда вы уничтожите все мигающие круги вверху экрана, появятся два мозга. Они атакуют вас таким способом: раздвоившись, летают некоторое время по экрану и выпускают на вас небольшие пузыри. Эти пузыри начинают преследовать вас, так что убежать от них очень сложно, их надо уничтожать. Затем два мозга ненадолго соединяются вместе, в этот момент по ним и необходимо стрелять. Во время боя с этим боссом вам очень пригодится пулемет с разлетающимися выстрелами.

Уровень сложности: 6.

Корабль пришельцев

Этот босс охраняет еще один вход, не давая вам пройти дальше. Корабль пришельцев атакует вас таким способом: появившись на экране, выбрасывает с двух сторон небольшие корабли, которые, приземлившись, катятся на вас. А сам корабль стреляет вертикально вниз огненными шарами, после чего исчезает и появляется в новом месте экрана. Небольшие корабли и огненные шары вы можете сбить выстрелами вашего оружия. Тактика боя с этим боссом такова: если у вас есть какое-нибудь усовершенствованное оружие с разлетающимися снарядами, просто становитесь под кораблем и стреляйте по нему, ваши выстрелы будут уничтожать и маленькие корабли, и огненные шары, нанося вред кораблю пришельцев. Если же у вас нет усовершенствованного оружия с разлетающимися снарядами, вначале становитесь под кораблем и стреляйте по нему до тех пор, пока к вам не подберутся приземлившиеся корабли. Тогда перепрыгивайте через них или расстреливайте. Таким способом довольно просто забить этого босса без потери жизни, но вам надо быть очень внимательным.

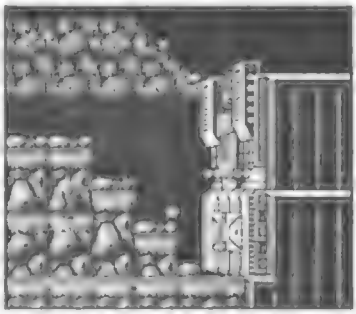
Уровень сложности: 6.

Робот пришельцев

Этот босс защищает еще один вход на базу пришельцев. Робот атакует вас такими способами: просто идет на вас, пытаясь таранить. Перепрыгивайте через него, но так как робот очень высокий, прыгать через него надо в самый последний момент. Затем, у какого-нибудь края экрана, робот начинает прыгать и выпускать на вас небольшие мины. Мины быстро несутся на вас, пытаясь ударить. Вы не можете подбить мину. Тактика боя с этим боссом такова: стреляйте по роботу до тех пор, пока он не пойдет на вас, тогда перепрыгивайте через него, разворачивайтесь и стреляйте в спину. Затем перепрыгивайте через мины и снова стреляйте по роботу как можно интенсивнее. После нескольких попаданий Робот пришельцев начнет краснеть и, когда робот побагровеет, он взорвется. Таким способом очень просто забить этого босса без потери жизни, но вам необходимо обладать очень хорошей реакцией и быть очень внимательными. Главное — правильно рассчитать время прыжка.

Уровень сложности: 5.

Бронированный бункер №2



Вам придется разгромить хорошо укрепленный вход в логово пришельцев. Внизу, у входа, расположены две пушки, обстреливающие вас снарядами, которые, взлетев, рассыпаются и падают вниз. А из двери время от времени выбегают группы вражеских солдат. Для того чтобы пройти дальше, вы должны стрелять по кресту, расположенному над дверью. Тактика боя с этим боссом такова: вы, конечно, можете уничтожить пушки, расположенные внизу, а затем в прыжке стрелять по кресту. Но если у вас есть любое усовершенствованное оружие, лучше, бегая от выстрелов пушек, расстреливая солдат, как можно быстрее стрелять по кресту. Таким способом очень просто забить этого босса без потери жизни, но вам необходимо обладать очень хорошей реакцией и быть очень внимательными.

Уровень сложности: 7

Большой пришелец

Этот босс атакует вас в самом начале логова пришельцев. Огромная голова выпускает на вас личинки пришельцев, которые летят в вашу сторону, пытаясь вас ударить. Личинки пришельцев уничтожаются с одного попадания. Тактика боя с этим боссом очень проста: у левого края экрана есть небольшая платформа, на нее и становитесь. Расстреливайте в прыжке голову пришельца, не забывая уничтожать подлетающих к вам личинок. Небольшая сложность этого босса в том, что он очень здоровый и может выдержать много ваших попаданий. Таким способом очень просто забить этого босса без потери жизни, но вам необходимо обладать очень хорошей реакцией и быть очень внимательными. Главное — не подпускать к себе личинки пришельцев.

Уровень сложности: 6.

Мозг пришельцев

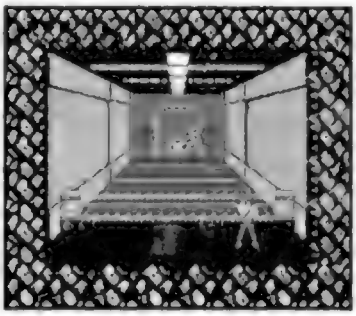
Это центр управления всеми пришельцами, и уничтожив его, вы уничтожите и всех пришельцев. Мозг пришельцев не атакует вас никаким образом, но вверху на потолке и внизу находятся коконы, из которых все время выпупляются детеныши пришельцев. И хотя коконы пришельцев довольно крепкие, вы их можете уничтожить. Тактика боя с этим боссом такова: ложитесь и расстреливайте два кокона внизу, а заодно и выпупляющихся из них пришельцев. Те пришельцы, что выпупляются из коконов на потолке, иногда бегут по потолку, не обращая на вас никакого внимания, но чаще норовят спикировать вам на голову. Когда два кокона внизу будут уничтожены, подбегайте вплотную к Мозгу пришельцев и стреляйте по нему как можно интенсивнее, не забывая смотреть за поведением пришельцев на потолке. После нескольких попаданий Мозг пришельцев начнет краснеть и, когда побагровеет, он взорвется. Таким способом довольно просто забить этого босса без потери жизни, но вам необходимо обладать очень хорошей реакцией и быть очень внимательными.

Уровень сложности: 9.

Прохождение

Если на каком-нибудь из уровней вы погибли (потеряли одну жизнь), вам не придется проходить уровень сначала. Если у вас еще остались жизни, ваш герой появится на том же месте, где и погиб. В конце каждого уровня вас ожидает битва с боссом этого уровня, мешающим вам

пройти дальше. Тактику и стратегию боя с боссами читайте в разделе «Бой с боссами». На протяжении всей игры вам в основном надо двигаться слева направо, поэтому, если в тексте дополнительно не указанно направление, бегите вправо.



Первый уровень — Джунгли

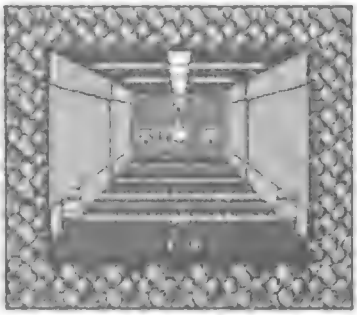
В начале уровня бегите направо, расстреливайте нескольких солдат, затем уничтожайте снайпера, расположившегося на платформе внизу экрана. После этого стреляйте в открывшийся бункер внизу экрана, там лежит значок орла. Берите его и бегите дальше, поверху пролетит еще один значок, сбивайте и берите значок. Затем бегите дальше, уничтожайте еще одного снайпера и нескольких солдат внизу экрана, затем расстреливайте выбежавших справа солдат. Бегите дальше, вы попадете к мосту, который начнет взрываться, как только вы к нему подойдете, но не бойтесь упасть в воду, вы не погибнете, и даже наоборот, присев в воде, вы полностью скроетесь, враги не смогут по вам попасть. С другой стороны все призы падают на верхние платформы, и вы не сможете их подобрать, а еще в воде нельзя прыгать. Поэтому, как только увидите мост, прыгайте на него и прыжками передвигайтесь по мосту. Перебравшись через первый мост, вы увидите второй мост, но перед тем как по нему прыгать, постреляйте немного в правую сторону и сразу же прыгайте на мост. Из края экрана появятся враги, но ваши выстрелы их уничтожат. Перебравшись через мост, будьте внимательны: вас сразу атакует снайпер, пулеметная башня и несколько солдат. Разобравшись с врагами, понизу экрана бегите дальше направо, по верху пролетит значок, сбивайте и подбирайте его. Из лесу вас атакует снайпер, а внизу экрана появится пулеметная башня. Разобравшись со всеми врагами, идите дальше и лучше спуститесь на одну платформу вниз, так удобнее уничтожать врагов. Спустившись, бегите дальше, расстреливайте пулеметную башню, затем уничтожайте нескольких солдат. Бегите дальше, вас атакует пулемет, уничтожайте его и бегите дальше. Вверху экрана появится пулемет и несколько солдат, уничтожайте их и бегите дальше, затем прыгайте дальше по платформам, расстреливайте выбегающих солдат. Стреляйте в открывшийся бункер внизу экрана, там лежит значок орла. Затем уничтожайте двух снайперов и солдат, после чего сбивайте значки, которые полетят поверху экрана. Перепрыгивайте через пропасть, расстреливайте солдат, за которыми вас атакует пулемет. Прыгайте по платформам дальше, уничтожайте пулеметную башню, нескольких солдат и еще одну пулеметную башню, расположенную немного правее. Через несколько экранов вы попадете к боссу этого уровня — «Бронированному бункеру». Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе « Бой с боссами». После вашей победы над ним вам покажут количество набранных очков, и начнется следующий уровень.

Второй уровень — Вражеская база №1

На этом уровне вы должны пробраться по длинному коридору через хорошо укрепленные комнаты вражеской базы. Вид на этом экране меняется, ваш персонаж находится внизу экрана, а враги бегают поверху экрана, в общем, как в тире. Для того чтобы пройти в новую комнату, вы все время должны будете разрушать преграждающие вам путь электрические барьеры, расстреливая специальные генераторы электрического поля (квадрат с мигающим кругом посередине), находящиеся вверху экрана. Если вы побежите вперед (вверх) до того, как уничтожено электрическое поле, вашего персонажа ударит током — он не погибнет, но несколько секунд будет неуправляем.

В начале уровня ложитесь и расстреливайте всех зеленых солдат, кстати, обратите внимание на то, что иногда по экрану пробегает не зеленый солдат, а красный. Если его уничтожить,

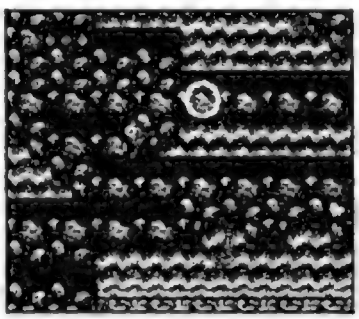
появится какое-нибудь усовершенствование для оружия. Уничтожайте врагов, ждите, пока не откроется мигающий круг на двери, туда и стреляйте в промежутках между уничтожением врагов. Когда уничтожите круг, появится проход и исчезнет электрическое поле, бегите вперед в следующую комнату. Оказавшись в новой комнате, ложитесь, уничтожайте врагов и перебирайтесь на правый край экрана, где вверху находится пушка. Дождитесь перерыва в выстрелах пушки и уничтожайте ее, затем перебежками перебирайтесь на левый край и стреляйте в открывшийся мигающий круг. Уничтожив поле, бегите вперед, в новую комнату, где уже две пушки, а круг расположен внизу экрана. Поэтому пушки можно не уничтожать, а лежа быстро расстрелять круг и бежать дальше. Но будьте внимательны, вас будут атаковать зеленые солдаты-гранатометчики. Оказавшись в новой комнате, ложитесь, уничтожайте врагов, затем дождитесь перерыва в стрельбе пушки, расположенной вверху экрана, и стреляйте по мигающему кругу. Но будьте внимательны: время от времени с верху экрана на вас покатятся красные блоки, которые вы должны расстреливать, иначе они уничтожат вас. В новой комнате вас встретят уже три пушки, а мигающий круг защищен специальным бронированным стеклом и может выдержать больше ваших попаданий. Поэтому лучше вначале уничтожить пушки, а затем в промежутках между уничтожением солдат стрелять по мигающему кругу. В следующей комнате вас ожидает босс этого уровня «Суперкомпьютер». Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». После вашей победы над ним вам покажут количество набранных очков, и начнется следующий уровень.



Третий уровень — Водопады

На этом уровне вы должны, двигаясь вверх по платформам, добраться до конца уровня. Вам будут мешать время от времени падающие камни, которые вы можете расстрелять, правда, они очень крепкие и лучше просто отойти в сторону.

В начале уровня прыгайте по платформам вверх по дороге, старайтесь не попасть под камни. Через несколько экранов вы увидите открывшийся бункер вверху экрана, там лежит значок орла, берите его и прыгайте дальше. На следующей платформе стоит снайпер, а из-за края экрана побегут солдаты. Уничтожив снайпера, прыгайте дальше вверх, вы увидите небольшой водопад, посередине которого находится замаскированная пушка. Уничтожив пушку, прыгайте дальше, расстреливайте нескольких солдат, выбежавших из-за края экрана, и прыгайте дальше вверх. Вас атакует пулеметная башня и несколько солдат, за которыми будет мост, по которому бегают огоньки. Если вы коснетесь такого огонька, вы потеряете жизнь. Как только вы подойдете к мосту, справа и слева вверх полетят две фигурки орлов, сбивайте их, затем перебирайтесь через мост и прыгайте дальше вверх. Вас атакует пулеметная башня и несколько солдат, за которыми будет движущаяся платформа, на которую вы должны запрыгнуть и переехать через пропасть. Оказавшись на другом берегу, расстреливайте солдат и прыгайте дальше вверх, к другой движущейся платформе. Вас атакует пулеметная башня и замаскированная пушка, немного выше находится еще одна пулеметная башня и замаскированная пушка. Поэтому очень не торопитесь, а планомерно уничтожайте врагов. Дальше вас атакуют слева две пуле-

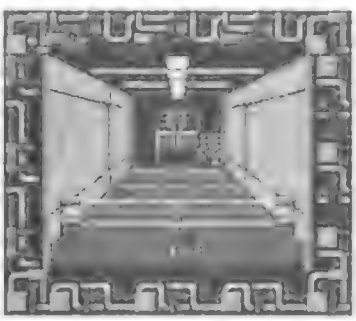


метные башни, между которыми будет бункер, там лежит значок орла. Берите его, а справа появится пулемет. Расстреляв всех врагов, прыгайте дальше вверх по дороге, уничтожая солдат до движущейся платформы, на которую и запрыгивайте. Переправившись на платформе на другой берег, прыгайте дальше вверх. Уничтожайте снайпера и нескольких солдат, затем прыгайте дальше вверх. Добравшись до самого верха (одна сплошная платформа на всю длину экрана), приготовьтесь к бою с боссом этого уровня Драконом. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». После вашей победы над ним вам покажут количество набранных очков, и начнется следующий уровень.

Четвертый уровень — Вражеская база №2

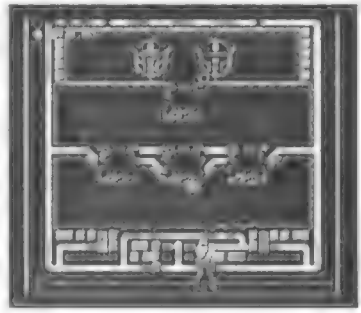
Этот уровень очень похож на первую базу, только врагов намного больше, и они намного агрессивнее.

В начале уровня ложитесь и расстреливайте всех зеленых солдат, затем уничтожайте катящиеся на вас красные блоки, после чего расстреливайте пушки, расположенные по бокам экрана. После этого стреляйте в квадрат, расположенный на двери, под ним спрятан мигающий круг, который вы должны уничтожить, для того чтобы пройти дальше. После нескольких выстрелов квадрат треснет, а затем и совсем развалится, тогда стреляйте по кругу, и после того как исчезнет электрическое поле, бегите дальше. В новой комнате будут четыре мигающих круга, расположенных в самом низу экрана, ложитесь и уничтожайте их. Но будьте осторожны: время от времени вас будут атаковать гранатометчики, с верху экрана на вас будут катиться красные блоки. В новой комнате будут два бронированных квадрата, над которыми расположена пушка, которую можно уничтожить только в прыжке, а можно и не уничтожать. Пока вы не уничтожите круги, спрятанные за квадратами, вас будут атаковать зеленые солдаты и катиться красные блоки. В новой комнате будут два круга внизу экрана и пушка над ними, ложитесь, быстренько расстреливайте круги, затем бегите дальше вверх. В новой комнате будут два круга, расположенные по краям экрана, и пушка, расположенная по середине. Также вас будут атаковать зеленые солдаты и катящиеся с верху красные блоки. Расстреливайте пушку, затем уничтожайте мигающие круги и бегите дальше вверх. В новой комнате будет всего один мигающий круг без пушек, но на вас сразу же покатятся множество красных блоков, и вас атакуют несколько зеленых солдат. Поэтому быстро уничтожайте круг и бегите дальше. В новой комнате будет пушка, над которой расположен мигающий круг, уничтожить который можно только в прыжке. Поэтому быстро уничтожайте пушку, затем расстреливайте гранатометчиков и красные блоки, а затем в прыжке стреляйте по мигающему кругу. В новой комнате вас встретят уже три пушки, а мигающий круг защищен специальным бронированным стеклом и может выдержать больше ваших попаданий. Поэтому лучше вначале уничтожить пушки, а затем в промежутках между уничтожением солдат стрелять по мигающему кругу. В следующей комнате вас ожидает босс этого уровня «Два Суперкомпьютера». Тактику и стратегию боя с ними читайте в разделе «Бой с боссами». После вашей победы над ним вам покажут количество набранных очков, и начнется следующий уровень.



Пятый уровень — Заснеженные поля

В начале уровня бегите направо, уничтожайте пулеметчика, после подождите, пока не пролетят брошенные кем-то из леса гранаты, и быстро (иначе полетят новые гранаты) бегите дальше. Уничтожайте еще одного пулеметчика и бегите дальше, расстреливайте нескольких солдат и запрыгивайте на платформу посередине экрана. После этого стреляйте в открывшийся бункер внизу экрана, там лежит значок



орла. Затем спускайтесь вниз и на соседней платформе расстреливайте еще одного пулеметчика, но будьте осторожны, из-за левого края экрана может появиться солдат и выстрелить вам в спину. Разобравшись с этими врагами, бегите дальше и уничтожайте еще одного пулеметчика, расположенного внизу экрана. Затем запрыгивайте на платформу по середине экрана и бегите по ней дальше, по дороге можно уничтожить пулеметчика, расположенного на платформе вверху экрана. Когда вы поравняетесь с пулеметчиком, по верху экрана полетит значок орла — сбивайте и подбирайте его. Бегите дальше по дороге, расстреливая солдат около елок, на вас опять полетят гранаты, поэтому лучше спуститься на одну платформу вниз, там вас не достанут гранаты. Около вторых елок вы встретите пулеметчика с солдатами, уничтожайте их и бегите дальше. На следующей платформе стреляйте в открывшийся бункер внизу экрана, там лежит значок орла. Затем бегите дальше. Перед водой, из-за левого края экрана, полетят сразу три значка орла, среди них мигающий значок, который лучше подобрать, так как в воде находится замаскированная пушка, и ее очень сложно уничтожить. Подобрав обитые призы, прыгайте по платформам над водой дальше, но будьте внимательны: если вы теперь свалитесь в воду, вы погибнете. Через несколько платформ, внизу экрана, будет еще одна замаскированная пушка, которую очень сложно уничтожить, просто пробегайте мимо. Когда переберетесь через воду, уничтожайте снайпера и нескольких солдат и бегите дальше. Вы попадете на дорогу, на которой вас атакует бронированный танк. Спереди у танка находится щит с шипами, от которого ваши выстрелы отлетают. Поэтому стрелять по нему необходимо в прыжке и очень быстро. Так как после нескольких выстрелов из пушки танк поедет дальше и просто раздавит вас. Когда вы нанесете несколько повреждений танку, он покраснеет, затем побагровеет и, наконец, взорвется. За танком вы вернетесь к заснеженным платформам, на которых вас атакует пулеметчик и несколько солдат, уничтожайте их и бегите дальше. Вы снова попадете на дорогу, где вас атакует пулеметчик, а за ним уже знакомый вам бронированный танк. После того как вы уничтожите танк, бегите дальше, вы вернетесь к заснеженным платформам, на которых вас все время будут закидывать гранатами. На платформах вас атакует пулеметчик и несколько солдат, уничтожайте их и бегите дальше, и через несколько экранов вы попадете к входу в «Энергетическую зону». Но вход охраняет босс этого уровня «Корабль пришельцев». Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». После вашей победы над ним вам покажут количество набранных очков, и начнется следующий уровень.

Шестой уровень — Энергетическая зона

В начале уровня уничтожайте нескольких солдат, затем запрыгивайте по платформам на платформу верху экрана, на которой стоит снайпер. Уничтожайте снайпера, затем стреляйте в открывшийся бункер внизу экрана, там лежит значок орла. Затем спускайтесь вниз, понизу экрана бегите дальше. Вас атакуют несколько солдат и пулеметчик, уничтожайте их, затем можно расстрелять еще двух пулеметчиков, расположенных на платформе вверху. Затем запрыгивайте на среднюю платформу, по которой и бегите дальше, с соседней платформы вас атакует снайпер, а внизу будет стоять пулеметчик. Уничтожив всех врагов, спускайтесь вниз и стреляйте в открывшийся бункер посередине экрана, там лежит значок орла; взяв значок, подходите к провалу в полу. Обратите внимание на трубу вверху экрана, в ней дыра, из которой вырвется струя пламени, как только вы окажетесь под дырой. Поэтому, уничтожив всех врагов, мешающих прыгать, становитесь на край платформы перед пропастью и ждите, пока струя огня не исчезнет, тогда быстро перепрыгивайте через пропасть. Как только вы переправитесь

через пропасть, вас атакуют два пулеметчика, уничтожайте их и бегите понизу экрана (так как верху находятся трубы с вылетающим огнем) дальше. Когда вы подойдете к узкому проходу, будьте внимательны: труба с вылетающим огнем расположена у правой стены. Поэтом, как только увидите трубу с дырой, ложитесь и переждайте, пока над вами пролетит струя огня. Затем прыгайте по платформам вверх, не забывая пригибаться от вылетающих струй огня. Оказавшись на самой верхней платформе, бегите направо, прыгайте вниз. Вы окажетесь еще перед двумя платформами, ведущими вверх, и огненными струями, летающими над ними. Оказавшись на самой верхней платформе, уничтожайте снайпера, стоящего на соседней платформе, затем становитесь на край платформы и переждайте, пока сверху не пролетит струя огня. Как пролетит, перепрыгивайте на платформу, где стоял снайпер, так как понизу экрана тоже пролетает струя огня. Перепрыгнув, подождите, пока не уйдет струя огня, вылетевшая из трубы справа, и спускайтесь по платформам вниз. Спустившись, идите направо, запрыгивайте на платформу посередине экрана, с которой уничтожайте пулеметчика на платформе вверху экрана, затем запрыгивайте на нее. На платформе переждите струи огня, летящие с верху, и бегите дальше. Перед пропастью переждите струю огня и перепрыгивайте через пропасть. Перепрыгнув, уничтожайте двоих пулеметчиков и спускайтесь на среднюю платформу, там нет огненных струй. Бегите по платформе направо, уничтожайте второго пулеметчика и запрыгивайте на платформу вверху экрана, а затем, перепрыгнув через пропасть, спускайтесь вниз и бегите направо. Когда дорога, по которой вы бежите, изменит цвет на сиреневый, это будет означать, что вас скоро ожидает бой с боссом этого уровня «Роботом пришельцев». Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». После вашей победы над ним вам покажут количество набранных очков, и начнется следующий уровень.

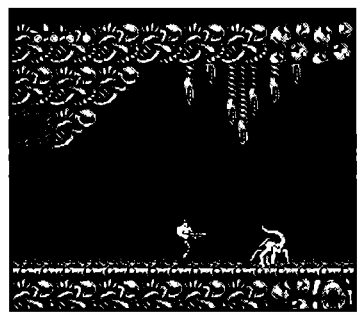
Седьмой уровень — Ангар

В начале уровня бегите направо, запрыгивайте на платформу, так как внизу электрическое поле. На платформе переждите, пока поднимется первый поршень с шипами, затем подбегайте под него и ждите, пока поднимется второй поршень, подбегайте под него. Таким способом перебирайтесь через все поршни, затем спускайтесь вниз, справа полетит фигурка орла, сбивайте и берите ее. Затем запрыгивайте на платформу посередине экрана, проходите под поршнями и расстреливайте пулеметчика на соседней платформе. Затем запрыгивайте на платформу, с которой прыгайте вниз на платформу внизу. На этой платформе будьте осторожны: из платформы поднимаются щиты с шипами, мешающие вам пройти дальше. Уничтожайте щиты и солдат, атакующих вас сзади, и бегите дальше. Расстреливайте три щита с шипами, затем запрыгивайте на самый край платформы вверху экрана, так как перед вами появится еще один щит с шипами. Уничтожайте щит, затем переправляйтесь через поршни с шипами, но будьте осторожны: после последнего поршня появится еще один щит с шипами. С края платформы прыгайте вниз в вагонетку, в которой езжайте направо, по дороге уничтожая врагов. Можете запрыгнуть на платформу вверху экрана, над которой расположен бункер со значком орла внутри, там лежит временная неуязвимость. Взяв бессмертие, бегите направо, по дороге уничтожая врагов до двух платформ, на верхней платформе стоит снайпер. В это время у вас закончится неуязвимость, поэтому запрыгивайте на платформу и уничтожайте снайпера. Затем запрыгивайте на платформу, где стоял снайпер, слева полетит значок орла, сбивайте и берите его. Затем запрыгивайте на платформу вверху экрана со щитами и шипами, так как внизу находятся поршни и вагонетка, в которой вы должны ехать через поршни, что довольно сложно. По верхней платформе бегите на-

право, по дороге разбивая щиты, и спускайтесь вниз, на платформу внизу экрана. Из этой платформы появятся еще щиты, а сзади вас атакуют солдаты. Уничтожив солдат, разбивайте щиты и бегите дальше, вы попадете к поршням, которые опускаются группами, сначала нечетные поршни, затем четные. В конце линии поршней появится щит с шипами, который надо очень быстро расстреливать, иначе вас придавит поршнем. За поршнями вас атакуют два пулемета спереди и несколько солдат сзади. Уничтожив всех врагов, запрыгивайте на платформу, на которой стоит еще два пулеметчика. За этими врагами вам предстоит бой с боссом этого уровня «Бронированный бункер №2». Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». После вашей победы над ним вам покажут количество набранных очков, и начнется следующий уровень.

Восьмой уровень — База пришельцев

В начале уровня бегите направо, запрыгивайте на платформу, в этот момент на вас полетят две фигурки орлов, одна из которых дает временное бессмертие. Сбивайте призы и подбирайте их, затем бегите дальше. Перепрыгивайте через мигающее поле внизу экрана (или просто пробегайте дальше, если вы взяли неуязвимость) и бегите дальше. Вы попадете к бою с промежуточным боссом «Большим пришельцем». Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». После вашей победы над ним идите дальше, перепрыгивайте через поле и уничтожайте пушки пришельцев на потолке. Затем прыгайте на небольшую платформу, расположенную над полем, в этот момент сзади полетит фигурка орла, сбивайте ее. Взяв фигурку орла, перепрыгивайте через второе поле и уничтожайте еще две пушки пришельцев на потолке. Затем бегите дальше, уничтожайте пушки пришельцев внизу экрана, запрыгивайте на платформу посередине экрана. Бегите по этой платформе, по дороге уничтожая пушки пришельцев, до конца платформы, с которого прыгайте вниз. Уничтожайте еще две пушки пришельцев внизу экрана и две наверху экрана. На вас побегут детеныши пришельцев, уничтожайте их и бегите дальше. Уничтожайте пушку пришельцев, за которой находится главный босс игры «Мозг пришельцев». Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». После вашей победы над ним смотрите заключительный ролик игры. Вы разрушили остров, на котором базировались пришельцы, и спасли все человечество от угрозы порабощения злобными монстрами. Вы настоящий герой!



Congratulations!!! Поздравляем!!!

Автор описания Николай РАХЛЕЕВ

CRISTALS

КРИСТАЛИС

SNK • Количество игроков 1 • RPG
Рейтинг ★★★★★★☆☆☆☆

Человечество все же должно получить урок войны, и в 1997 году мир сотрясает катастрофический конфликт с ужасными последствиями — смещением оси вращения и орбиты планеты. Многие из населяющих Землю существ видоизменяются в неузнаваемых монстров. Некоторые люди, однако, остаются в живых, и они клянутся никогда больше не допустить войн. Они воздвигают огромную летающую башню, мощь которой призвана отражать силы зла. Вот тут-то и прибываете вы, словно из ниоткуда. Вновь поднимает голову зло. И ваша задача — выяснить что, как и почему.

Общие положения

Хотя в начале игры и неясно, кто вы, но, несомненно, что вы — герой, возможно, долгожданный спаситель-избавитель. Люди повсюду обеспечивают вас информацией и разными предметами, необходимыми для успешной борьбы. По мере того как вы играете, вы получаете мечи все возрастающей мощи, специальные предметы и магические заклинания. К концу игры вы станете могущественным воином, способным еще раз положить конец злу.

Статус вашего персонажа измеряется несколькими способами: очки опыта (experience points) указывают, как долго герою еще добираться до следующего уровня. Для достижения каждого нового уровня ему нужно все большее количество очков.

Жизненная Сила (Life Force) измеряет здоровье. Если Жизненная Сила падает до нуля, ваш герой умирает. Его максимальная Жизненная Сила увеличивается с ростом уровня.

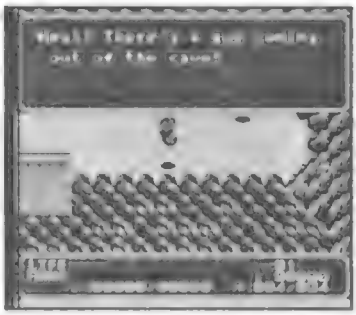
Магические очки (magic points) показывают способность вашего героя наводить волшебные заклинания. Максимальное количество магических очков увеличивается с ростом уровня.

Есть также оценки для силы нападения (attack) и защиты (defense), которые тоже растут с уровнем игры и изменяются в зависимости от оружия и доспехов, которыми герой пользуется.

Подобно большинству ролевых игр, в «Кристалисе» не ведется подсчет очков, но вам следует внимательно следить за вашими очками опыта. По мере того как вы продвигаетесь от одного сюжета к другому, вы становитесь все более мощным и могущественным. Самый высокий уровень — 16.

У вас есть только одна жизнь, которую вы можете потерять, и, впрочем, не один раз. Наиболее обычный способ умереть — это растратить всю энергию на вашей линии жизни (life line). Не существует каких-либо способов мгновенной смерти, подобно падению с утеса или прогулки по отравленным шипам. В этой игре вы умираете, главным образом, от повреждений, которые можете получить от рук (лап, когтей, жал или зубов) ваших врагов. Существуют также некоторые области, способные повредить ваше здоровье, но вы доста-

точно скоро узнаете, как избежать контакта с ними. К счастью, ваши способности к возрождению очень хороши.



Управление

Крестовина — Выбор направления движения

A — Использование Меча (Sword) и Специальных Предметов (Special Items)

Select — Пауза для выбора предмета

Start — Вызов на экран информации о статусе.

B — Использование Магии (Magic) и Башмаков Кролика (Rabbit boots)

Оружие

В некотором роде вся эта игра крутится вокруг оружия, но подробнее об этом вы узнаете чуть позже. Так или иначе, ваше главное оружие — мечи, и в игре у вас имеется четыре главных меча. Хотя каждый меч может наносить удар обычным образом, лучше всего они действуют, если их подзарядить так, чтобы они излучали волшебную энергию. Эти четыре меча используют четыре природных элемента — Ветер, Огонь, Воду и Гром. Кроме того, каждый меч может подзаряжаться до одного из трех Уровней, в зависимости от предметов, которые вы используете вместе с ними. У мечей есть также свои дополнительные возможности. Например, Меч Ветра (Sword of Wind) может сломать каменные барьеры на втором уровне своей мощи. Меч Огня (Sword of Fire) способен растопить ледяные барьеры, Меч Воды (Sword of Water) может наводить мосты через узкие водные преграды, а Меч Грома (Sword of Thunder) сумеет проложить путь через двери, которые не желают открываться.

Чтобы еще больше все усложнить, игра построена так, что некоторые мечи не будут действовать против определенных врагов. Фактически в том, чтобы суметь вычислить, какой меч использовать, заключается часть интриги этой игры. Если вы услышите характерный гудящий звук, это означает, что оружие выбрано неверно. На третьем уровне своей мощи каждый меч по-настоящему замечателен, но за это всегда приходится платить. Каждый раз, когда вы используете меч в полную силу, расходуются также ценные магические очки. По этой причине лучше всего приберечь полную силу ваших мечей для специальных случаев.

Экипировка

По ходу игры вы купите или найдете различные предметы, относящиеся к защитной экипировке. Берите то, что сможете себе позволить, но учтите, что сегодняшние доспехи могут обернуться завтрашней выгодной продажей. Вы начнете экипировку с простых предметов, таких, как Кожаная Броня (Leather Armor) и Панцирный Щит (Carapace Shield), но позже получите некоторые намного более полезные вещи, в числе которых будут Боевые Доспехи (Battle Armor) и Боевой Щит (Battle Shield), а также как всегда популярные Психическая Броня (Psycho Armor) и Психический Щит (Psycho Shield).

Вы также получите набор колец, каждое из которых имеет вполне определенное назначение и использование. Большинство предметов, относящихся к категории доспехов, просто помогают вам защищаться, но Кольцо Воина (Warrior Ring), Кольцо Власти (Power Ring) и Психическая Броня обладают дополнительными способностями, которые вы обнаружите, когда получите эти предметы.

Магия (Magic)

В этой игре есть восемь заклинаний, которым нужно научиться, хотя начинаете вы, не зная ни одного из них. По мере того как вы будете завершать определенные этапы своего расследования и приобретать опыт, те или иные могущественные чародеи будут обучать вас новым заклинаниям. У каждого заклинания есть свои применения; у одних заклинаний их больше, у других — меньше. Каждое заклинание требует определенного количества магической энергии и расходует определенное число магических очков.

Регенерация (Refresh) восстанавливает вашу Жизненную Силу.

Паралич (Paralysis) заставляет людей засыпать.

Телепатия (Thelepathy) позволяет вам мысленно связываться с отсутствующими в данном месте мудрецами. Она позволяет вам также разговаривать с чужеродными существами.

Телепортация (Teleport) позволяет возвращаться в любой город, который вы посетили прежде.

Восстановление (Restore) излечивает вас от яда или паралича.

Барьер (Barrier) позволяет вам окружать себя силовым полем.

Изменение (Change) позволяет вам изменять свою форму.

Полет (Flight) позволяет летать.

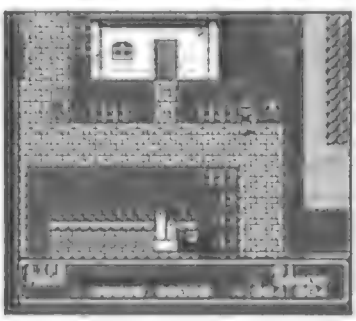
Специальные предметы

Эта игра переполнена специальными предметами. Некоторые из них используются только для проведения тех или иных поисков, в то время как другие жизненно необходимы, чтобы победить в этой игре. Многие предметы исчезают после того, как вы их однажды использовали. Другие предметы можно применять многократно. Подробнее о них вы сможете узнать в разделе «Общая стратегия». В дополнение ко множеству предметов в игре также есть и деньги. Вам они будут нужны на всем протяжении игры.

Друзья

В этом мире у вас много друзей. Фактически большинство людей, которых вам доведется встретить, — друзья, хотя люди не всегда таковы, какими они кажутся. У вас, однако, действительно имеются несколько мощных союзников. Эти мудрецы помогают вам преодолевать трудности на протяжении всей игры. Есть в игре также таинственная девушка по имени Месия (Mesia), и вам по ходу игры придется выяснить, кто она такая. Мудрецов зовут Зебу (Zeby), Асина (Asina), Ацтека (Azteca) и Торнел (Tornel). Они будут обучать вас заклинаниям и снабжать вас предметами и ключами-подсказками, если вы окажетесь достойными этого. Имена других друзей — Стом (Stom), Акахана (Akahana) и Кенсу (Kensu).

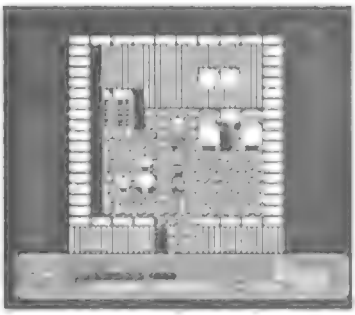
Иногда люди, которые сначала не были к вам дружественно расположены, могут изменяться. Это ваше дело, какие способы вы придумаете, чтобы приобрести наибольшее количество друзей. Временами вам захочется оказать кому-нибудь любезность. В других случаях вы можете предпочесть замаскировать свое истинное отношение к тому или иному персонажу.



Города

В этой игре есть 11 городов, каждый в своей части света. В свое время вы посетите их все, но сейчас мы не будем

приподнимать занавес неизвестности над всеми тайнами этой игры. Вы найдете там магазины и гостиницы, жилища и дворцы. В некоторых городах есть специальные места, которые нужно посетить, и вы обнаружите их по мере погружения в игру. В любом случае не забывайте говорить с людьми. Они расскажут вам много странных историй.



Враги

В каждой части света вы встретите множество монстров, но они представляют собой лишь ваших рядовых противников. Вы будете использовать этих врагов, чтобы тренировать и закалять в битвах вашего героя (зарабатывать очки опыта и накапливать запас Золота (Gold)). Однако вскоре вы узнаете, что ваши настоящие противники — это могущественные чародеи, которые готовы убить вас, и, несомненно, сделают это при первом же удобном случае. Чтобы преуспеть в игре, разузнайте и изучите их слабости. На поверхности планеты самыми опасными врагами являются те, которые летают вокруг вас и бросаются разными предметами. Поначалу вы будете избавлены от стычек с ними. Следующие наиболее опасные противники — это те, которые мечут топоры. Если им позволить, то они могут испортить вам вечеринку. В подземном мире обитают действительно противные монстры. Прикосновение к ним грозит тем, что вы будете отравлены или парализованы. Многие из них способны также стрелять особыми лучами, которые могут парализовать вас или даже превратить в камень. Вам необходимо изучить, какой меч использовать против какого врага. Самый главный законченный злодей — Император Дрейгон (Emperor Draygon). Он и его приспешники сеют по всему миру огромные страдания, и вы должны будете нанести ему поражение

Общая стратегия

В «Кристалисе» сочетаются элементы боевой аркадной и стратегической игры, так что вам понадобится как мгновенная реакция, так и способность быстро соображать. Наиболее важные стратегии, которыми нужно овладеть, — это как находить ключи-подсказки и как тренировать вашего героя, чтобы повысить его уровень. Находить подсказки легко. Вам просто нужно разговаривать с каждым встретившимся персонажем. Обращайте внимание на то, что они говорят. Большинство загадок в этой игре разгадываются довольно легко. Иногда вам придется провести небольшое исследование, прежде чем вы поймете то, что было сказано, но вы всегда можете вернуться обратно и опять поговорить с теми же самыми людьми. Но на самом деле это не всегда может сработать. Иногда люди, с которыми вы ранее разговаривали, могут больше не появиться, но почти всегда вышесказанное справедливо. Чтобы потренировать своего героя, просто найдите каких-нибудь врагов, с которыми можно было бы посражаться, и ступайте к ним. Желательно искать врагов, которые не смогут нанести вам серьезных повреждений и которых будет легко победить. Оставайтесь поблизости от города, так, чтобы вы всегда могли вернуться и отдохнуть в Гостинице (Inn), если почувствуете, что у вас осталось мало энергии. Вам понадобится часто пользоваться такой подзарядкой, начиная с самого начала игры, так что привыкайте к этому. На различных стадиях игры есть несколько удобных для подзарядки мест. Если вы проявите немного терпения и будете постоянно повышать уровень вашего героя, игра покажется вам намного легче. Фактически, пока вы не достигнете определенных уровней, вам даже не удастся победить некоторых из врагов, встречающихся на вашем пути. Если вы перепробовали против врага все виды оружия, но все время слышите только характерный гудящий звук, то знайте, что нужно подзарядиться. Наиболее важный (и очевидный) метод заключается

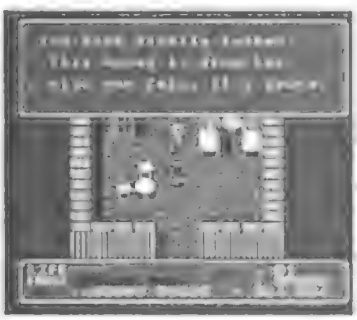
в том, чтобы держать свой меч постоянно подзаряженным. Привлекательно в этой игре то, что можно повсюду ходить с полностью заряженным и готовым к бою мечом. Даже если вам не всегда удастся убить врага одним выстрелом, почти всегда вы сможете отбросить его назад, так что он будет не в состоянии напасть на вас. Иногда вам придется применять меч, чтобы просто прокладывать себе дорогу, и затем, используя свое преимущество в скорости и маневрируя вокруг врагов, ускользать от них.

Что касается врагов в пещерах, которые бросаются разными предметами или стреляют парализующими лучами, постарайтесь, если сможете, удерживать их за пределами экрана. Подзарядите меч, подкрадитесь к ним и нанесите удар, а затем, если необходимо, отступите, чтобы снова перезарядить оружие. Иногда это срабатывает. Большинство врагов, которые чем-либо бросаются или стреляются, как раз перед тем, как сделать это, на некоторое мгновение останавливаются. Наблюдайте за их движениями и постарайтесь в нужный момент увернуться в сторону, чтобы избежать их попаданий. Иногда удается ошеломить и сокрушить врага с помощью внезапной яростной атаки. Просто мчитесь на него, вращая мечом так быстро, как только сможете. Другой метод, который можно использовать с Мечом Огня, заключается в том, чтобы следовать за лучом, который этот меч производит на втором уровне мощности. Максимизируйте воздействие луча, перемещаясь вперед вместе с ним. Часто это приводит к тому, что объект вашего нападения получает дополнительные повреждения или поражаются другие враги позади него. Как только вы раздобудете браслеты для своего меча, его в любой момент можно будет использовать на втором уровне мощности. Однако если у вас выбран неверный предмет (например, Браслет Грома (Thunder Bracelet) с Мечом Огня), то меч допускает зарядку только до первого уровня. Следите за тем, чтобы вовремя отменять выбор любого специального предмета, который вам больше не нужен.

Прохождение

НАЧАЛЬНАЯ СТАДИЯ ИГРЫ

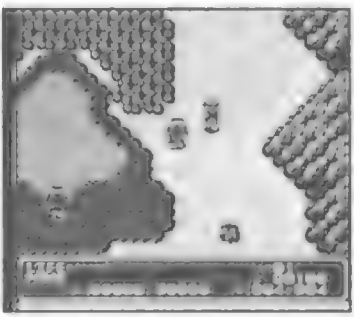
В окрестностях Лифа (Leaf). В начале игры поговорите с людьми в городе Лиф, раздобудьте немного денег и получите ваш первый меч. Затем отправляйтесь на север (North) от города и постреляйте слизняков и тигров, чтобы приобрести очки опыта и заработать больше денег. Прокладывайте свой путь на второй уровень. Постоянно держите свой меч подзаряженным и не очень-то носитесь туда-сюда, иначе по ошибке можете напороться на врага. Как только достигнете второго уровня, обследуете пещеру к западу (West) от города, где вы встретите Зебу. Затем исследуйте пещеру на севере. В пещере вам нужно разбудить парня. В ней выставлены на продажу ряд предметов, один из которых может выполнить эту задачу. Если вы сумеете правильно выбрать предмет, то остальное — дело техники. Как только вам удастся привести в действие Ветряную Мельницу (Windmill), откроется новая пещера. Исследуйте ее. Там вы найдете Шар Ветра (Ball of Wind) и еще кое-какие другие вещички (включая Башмаки Кролика (Rabbit Boots)). Не забудьте обязательно вернуться в город, чтобы восстановить свои силы и подзарядиться на постоялом дворе, и сохраните игру, если попали в неприятности. Используйте Шар Ветра, чтобы разрушить преграды. В конце концов, вы отыщете дорогу к первому мини-главарю, то есть персонажу, который является главным противником на этом уровне. Зарубите его мечом, используя



при необходимости Заклинание Регенерации. Вернитесь обратно в пещеру, где обнаружится выход.

В окрестностях Бринмаера, Оука и Сейбра

Теперь вы окажетесь в новой области. Прямо за выходом из пещеры в южном (South) направлении вы найдете город Бринмаер. Поговорите там с людьми, и, если хотите, можете купить какие-нибудь доспехи. Неплохо бы приобрести Панцирный Щит, хотя он и дорогой. Поищите за городом около реки потерянную статую. Когда она будет у вас, верните ее законному владельцу, и вы получите Противогаз (Gas Mask). Теперь отправляйтесь на северо-восток, переправьтесь через мост и дальше держите курс на восток (East). Есть возможность избежать попадания в те черные поврежденные области, которые вам там встретятся. Постарайтесь не ходить через них, а воспользоваться другим способом путешествия. В любом случае, если вы войдете в ядовитый Лес, то найдете там город Оук, где с вами никто не станет говорить. Покиньте город и возвращайтесь туда, откуда пришли. Обратите свой взгляд на север, и в конце концов вы попадете в то место, где Торнел и Стом испытают ваши навыки. Не



сдавайтесь, если сначала потерпите неудачу. Чтобы пройти испытание, жмите на кнопку нападения не переставая. К настоящему моменту вы должны быть, по крайней мере, на четвертом уровне. Если вы пройдете испытание, то научитесь Заклинанию Телепатии. Возвращайтесь теперь в Оук и выслушайте, что скажут люди.. Когда вам удастся помочь им, вы получите Меч Огня и Флейту Насекомого (Insect Flute). Найдите нужное место, где следует сыграть на флейте, а затем сразите гигантского жука, который набросится на вас. Здесь вы получите Огненный Шар (Ball of Flame). Возвращайтесь в Оук и поговорите с людьми Если нужно, то отдохните. После успешной операции в лесу можете отправляться обратно в Бринмаер, чтобы отдохнуть и получить еще несколько ключей-подсказок. Отточите опыт вашего персонажа и поднаберитесь деньжат, порубав Мечом Огня синие грибы к юго-востоку от города. Не торопитесь уходить с того места, где растут эти грибы, и они будут постоянно возникать вновь и вновь. Наконец, ступайте в снежные просторы на западе. Вам придется обследовать эту область на ваш собственный страх и риск. Там есть несколько пещер,побродив в которых, вам нужно будет найти Браслет Торнадо (Tornado Bracelet), отдать его Торнелу, чтобы получить Заклинание Телепортации, освободить пленников (ваших прежних друзей из Лифа) и сразиться со следующим главарем, Генералом Келбеском (General Kelbesque). Успешно справившись с этим делом, вы получите Браслет Пламени (Flame Bracelet), овладеете Парализующим Заклинанием и перейдете к следующей стадии игры.

СРЕДНЯЯ СТАДИЯ ИГРЫ

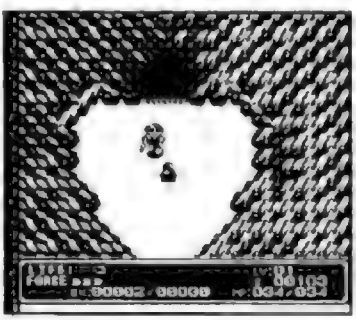
В окрестностях Портоа (Portoa)

В Портоа игра может стать довольно сложной и мудреной. Основное правило — говорите с каждым встречным. Вам нужно будет несколько раз поговорить с Королевой (Queen), но, чтобы попасть к ней на аудиенцию, вы вынуждены будете прибегнуть к помощи одного из других персонажей в этом городе. В конечном счете вам захочется выяснить, что скрывается за дверью в ее тронной комнате. Чтобы проникнуть в палату, улучите момент, когда там нет Королевы, и воспользуйтесь заклинанием. И тогда вы получите подсказку, которая приведет вас к началу следующего расследования. Вам придется завершить несколько расследований и

обследовать несколько пещер. Сначала исследуйте пещеру позади водопада, и вы получите следующий меч, Меч Воды. В этой пещере вы может также подзарядиться, так, чтобы достичь восьмого или еще более высокого уровня. Если вы тщательно все обследуете, то можете получить также и Кольцо-Щит (Shield Ring). Затем возвращайтесь в Портоа, где получите следующую подсказку, которая приведет вас к Шару Воды (Ball of Water). С этим предметом вы сможете теперь наводить мосты через узкие участки рек. Ступайте с Шаром Воды в область позади тронной комнаты и исследуйте ее. Обязательно прихватите с собой оттуда Целебную Траву (Medicinal Herb). Наконец, если вы нашли дочь лодочника, то уже знаете, что ее отец ушел на поиски потерянной лампы. Обследуйте пещеры к востоку от Портоа, чтобы найти ее. К этому моменту вы должны быть уже на девятом уровне. Прежде чем отплыть на лодке, убедитесь, что вы исследовали обе восточные пещеры за пределами Портоа. Одна из них расположена к саеверу, а другая — к югу. В южной пещере вы найдете надземную область без всяких врагов или городов. Если вы обследуете все тщательно, то обнаружите некий предмет, который пригодится позже. Следующий шаг может показаться не столь уж очевидным, но если вы захотите телепортироваться обратно в Бринмаер, воспользуетесь Мечом Воды, чтобы сделать мост через реку, и направитесь на юг, где найдете город Амазонок (Amazones). Там есть здание, в которое вам не удастся войти, потому что этого не позволит женщина перед входом. Отдайте ей предмет, а затем отыщите Браслет Бурана (Blizzard Bracelet). Теперь можно телепортироваться назад в Портоа. Наконец, когда все будет готово, отдайте Лампу Тумана (Fog Lamp) лодочнику, а после этого воспользуйтесь его лодкой, чтобы отправиться на запад. Лодка только сможет переправить вас на другой берег, так что для продолжения путешествия вам придется найти там какое-то другое транспортное средство. Если вы завершили свои изыскания в Портоа и его окрестностях, то должны знать, как поступить.

В окрестностях города Джоэл (Joel)

Отправляйтесь на запад и ищите песчаную дорожку. Она ведет в город Джоэл. Когда доберетесь до него, поговорите с людьми и получите все необходимые ключи-подсказки. Затем возвращайтесь к воде и снова двигайтесь на запад. Вы найдете пещеру, где обитают некие неспособные к передвижению морские существа. Если вы находитесь, по крайней мере, на девятом уровне, то можете использовать Меч Огня, чтобы очень быстро подзарядить здесь вашего героя. Это место — одно из самых лучших в игре для того, чтобы подзарядиться, так что используйте его для выхода на уровень 11 или 12. Вторая пещера ведет к целой новой серии приключений. Сначала вы должны найти Железное Ожерелье (Necklace). Оно хорошо спрятано в лабиринте. Затем вы отыщете дорогу к небольшой заставе, где есть храм. Это городок был захвачен зомби, но при известном старании вы сможете найти здесь друга по имени Кларк (Clark). Затем отправляйтесь в храм. По пути вы снова встретите чародея из первой пещеры, а затем наткнетесь на Саберу (Sabera). В этом храме вам нужно распознать, кто относится к вашим друзьям. Если вы разгромите Саберу, то получите сломанную статую. Не бог весть что, но можете тоже взять ее с собой. Возвращайтесь к небольшой заставе и говорите с каждым, включая и Кларка. Так вы узнаете некоторую важную информацию. Теперь телепортируйтесь обратно в Джоэл и при необходимости отдохните. В этом городе творится что-то очень странное. Если после победы над Саберой вы повидали Кларка, то у вас появился некий специальный предмет. Если вы разгадаете, что происходит в Джоэле, то сможете с помощью определенных предметов успокоить разбушевавшиеся моря. Найдите остров в Северных морях и положите там на алтарь артефакт. Оста-



лось провернуть здесь одно последнее дельце. На юге от Джоэла вы обнаружите подводную пещеру. Вдоль северной стены этой пещеры где-то спрятан предмет. Чтобы получить его, от вас требуется только подойти к стене в нужном месте. Этот предмет называется Кулоном Любви (Love Pendant). Найдите его, затем пересеките океан в северо-восточном направлении, получите там Заклинание Барьера (Заградительное Заклинание) и найдите город под названием Суон.

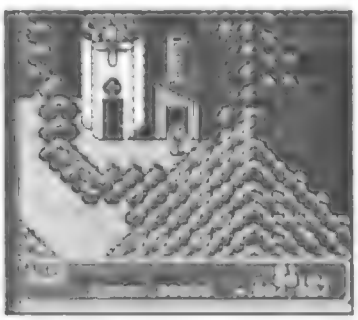
В окрестностях Суона (Swan), Широка (Shyron) и Гидры (Mt. Hydra)

Этот отрезок может оказаться сложным, но еще раз напомним: люди не всегда таковы, какими они кажутся. Направьте Парализующее Заклинание на того, кого надо, отдайте нужному человеку Кулон Любви, и вы будете вознаграждены новым видом магии — Заклинанием Изменения. Это новое заклинание вам теперь понадобится использовать, чтобы входить в некоторые города или выбираться из них. Эти города усиленно охраняются от нападения. Отправляйтесь на запад, где вы найдете город Широн. Получите там от людей подсказки и предметы. Особенно важно взять ключ от Зебу. Затем ступайте обратно, и на развилке дороги сразу к востоку от Широна двигайтесь на север. Это приведет вас в Гидру. Обследуйте там пещеры, чтобы найти Меч Грома. Во время поисков вам понадобится быть начеку и нанести поражение кое-каким новым и мощным врагам. Когда пройдете через ворота в храм, воспользуйтесь Заклинанием Барьера, чтобы проникнуть за статуи, а против охранника, которого вы там встретите, наденьте Железное Ожерелье. В конечном счете, вы отыщете Меч Грома. В этом месте вы разузнаете и поймете гораздо больше о вашем расследовании. Теперь вам захочется купить какие-нибудь хорошие доспехи. Обзаведитесь Керамической Броней (Ceramic Armor) и Священным Щитом (Sacred Shield). Получите также Боевой Щит. Это все дорогостоящие предметы, но должны же вы были поднакопить немного деньжат. Если нет, вернитесь к пещерам и подзарядитесь.

Когда будете готовы, отправляйтесь на восток к Суону, а затем, когда выйдете из Гидры, держите путь на север. Войдите в крепость Гоа.

КОНЕЧНАЯ СТАДИЯ ИГРЫ

В Гоа (Goa) поговорите с людьми и получите кое-какие ключи-подсказки, затем направьтесь к храму в северной части города. Как только вы достигнете живой двери, до вас дойдет послание из Широна. Телепортируйтесь обратно в Широн, где, как вы обнаружите, дела обстоят скверно. Возвратитесь к храму, где вы встретили Зебу, и сразитесь с Мадо (Mado). Когда вы его прикончите, то получите Шар Грома (Ball of Thunder). Возвратитесь в Гоа и у ворот храма мечом проложите себе дорогу внутрь, используя Меч Грома. Отыщите путь через запутанный лабиринт, и вы снова столкнетесь с Генералом Келбеском. Раз и навсегда покончите с ним, чтобы заполучить Статую Олеля (Opel Statue), а затем продолжите свой путь на север. Это первое из нескольких сражений, которые вас ожидают. Если вы погибнете, то вернетесь к более раннему месту в лабиринте, так что можете продолжать свои попытки, пока не добьетесь успеха. Когда встретите Зебу, он вас вылечит. Опять двигайтесь на север. Как только вы найдете путь через лабиринт, перед вами окажется новая тропа. Снова сразитесь с Саберой (одолев его тем же самым способом, что и прежде) и встретьтесь с Торнелом. Продолжите поиски за этой комнатой. Вам нужно будет пересечь поврежденную область и несколько движущихся платформ, но в конце концов вы снова найдете Мадо. На этот раз займитесь им как положено, и получите Священный Щит. Теперь вам понадобится провести еще кое-какие розыски и исследования. Сразу за комнатой, где вы встретите Асину, есть местечко, где



можно подзарядиться до пятнадцатого уровня. Затем вы найдете дорогу к Кенсу, у которого возникли кое-какие проблемы. Вы можете их разрешить, но для этого вам придется спуститься на следующий уровень и сразиться с Кармином (Karmine). Победив его, вы получите Статую из слоновой кости (Ivory Statue). Вам будет ясно, что с ней делать. Теперь следует также подобрать Браслет Бури (Storm Bracelet). Как только вы закончите все дела в этом храме, в вашем арсенале появится Заклинание Полета. Выйдите через дальнюю часть комнаты Кенсу (Kensu) и идите вниз через пещеру. Перелетайте или перепрыгивайте через пылающие поврежденные области (можете использовать Башмаки Кролика) и обследуйте другой лабиринт. Здесь полезно заклинание Полета. Непременно найдите Боевые Доспехи и Кольцо Власти, которое является очень важным предметом. В этом месте игры вам нужно разобраться еще с несколькими деталями. Выберитесь из лабиринта, в котором находитесь, и вы попадете в новую область. Вам нужно будет найти Кулон Деа (Dea's Pendant), но, чтобы получить его, придется пообщаться с кое-какими странными существами. Может, стоит принять для этого другую форму? Затем вы найдете город Сахара (Sahara). Теперь вам понадобятся еще несколько важных предметов. Один из них — Кольцо Воина. Вы должны будете использовать Заклинание Изменения, чтобы воплотить незнакомца в Гоа. Лук Луны (Bow of Moon) находится в городе Амазонок. Лук Солнца хранится в пещерах около Широна, но, чтобы добраться к нему, потребуется Заклинание Полета. В последний раз еще более тщательно исследуйте пещеры, чтобы найти Психический Щит. Он вам очень пригодится, так что уж постарайтесь. Возможно, придется прибегнуть к Заклинанию Полета, чтобы преодолеть небольшую речку. Возвратитесь в Сахару и воспользуйтесь пещерой к востоку от города, чтобы подзарядиться до уровня 16. Когда будете готовы, направьтесь в храм, расположенный сразу за выходом из пещеры. Используйте Заклинание Полета, чтобы проникнуть внутрь, а затем отыщите дорогу к комнате Императора (Emperor). Нанесите ему поражение (по крайней мере, на данный момент) и овладейте наиважнейшей Психической Броней. Получив от Ацтеки Лук Правды (Bow of Truth), можете покинуть храм. Обратите внимание, как Психическая Броня помогает вам, когда вы останавливаетесь.

ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНАЯ СТАДИЯ ИГРЫ

Теперь вы приближаетесь к завершению вашей миссии. Вы уже успели это почувствовать, не так ли? Энергия так и распирает вас. Ступайте на север к новому входу и залетайте в него. Хотя, возможно, сначала вы захотите вернуться в Сахару, чтобы подзарядиться. В этом храме вам понадобится использовать определенные предметы, но их выбор будет достаточно очевидным. Если в первый раз вас постигнет неудача, вы всегда можете вернуться обратно. Исследуйте лабиринт в этом храме и найдите Императора. Нанесите ему поражение и продолжайте двигаться вперед. Чтобы подойти к концу игры, вам нужно будет подняться на Башню (Tower). С этого места и далее поступайте на свое усмотрение. Концовка стоит ваших усилий, так что — смелее вперед!

Советы

Как сражаться против мини-главарей:

Чтобы разбить первого мини-главаря, используйте Меч Ветра и непрерывно перемещайтесь по полю боя, избегая летучих мышей (или убейте их, но они будут появляться снова и снова). Сделайте достаточно долгую паузу, чтобы подзарядить меч до второго уровня мощности, и когда чародей появится, сокрушите его. Наберитесь терпения. Если вы окажетесь совсем рядом с ним, рубите его мечом так быстро, как только сможете, но гораздо более эффективно держать его на расстоянии, обстреливая из меча.

Когда будете сражаться с гигантским насекомым, просто выберите позицию около его атакующего луча и ждите удобного момента с заряженным мечом. Когда насекомое передвигается, чтобы прицелиться в вас, стреляйте и убегайте с дороги. Избегайте стрекоз, перемещаясь круговыми движениями, чтобы их сбросить. Насекомое нужно поразить примерно девять раз.

Чтобы победить Генерала Келбеска, используйте Меч Ветра на полную мощь и постарайтесь попасть в него как можно большее число раз. Постоянно перемещайтесь, уворачиваясь от его атак, и победа будет за вами. Для этой битвы желательно, чтобы вы были уже на шестом уровне.

Чтобы победить Саберу в первом храме, используйте Меч Огня на полную силу. Парочка хороших выстрелов заставит противника отступить.

А вот и секретная информация. Получив Меч Грома, вы уже будете почти готовы к путешествию в Гоа. Однако прежде чем отправиться в путь, оставьте все свои предметы одноразового использования и «купите на все деньги Магических Колец (Magic Rings) по 800 золотых за штуку. Это — наилучшая сделка здесь, и далее в игре другой такой уже не будет. А эти кольца вам действительно понадобятся во время заключительных стадий игры, так что постарайтесь не тратить их впустую.

Чтобы победить Мадо, используйте на полную силу Меч Воды. Ваш враг, похоже, наиболее уязвим в те моменты, когда не скачет по комнате в шаре. Поразите его несколько раз водяными разрывами полной силы, и он отступит.

Чтобы во второй раз разбить Генерала Келбеска, снова используйте на полную мощь Меч Ветра. На этот раз Генерал будет нападать по-новому. Заклинание Барьера заблокирует его атакующие действия, но для ваших атак третьего уровня вам понадобится запас заклинательных очков (spell points). Так что просто уклоняйтесь от его ударов, бегая по комнате, и нападайте сами, когда будете в состоянии.

Чтобы во второй раз победить Мадо, оденьте Железное Ожерелье и снова используйте Меч Воды.

Чтобы победить Кармина, используйте Меч Грома, Железное Ожерелье и Боевой Щит. Не позволяйте ему поразить вас магическими заклинаниями, иначе для вас все будет кончено. Постоянно уклоняясь от его атак, наносите ему как можно чаще удары мечом, заряженным до второго уровня мощности.

Когда в первый раз встретите Императора, используете на полную мощь Меч Грома. Пара попаданий заставит его отступить.

Когда будете входить в последний храм, вооружитесь Луком Луны и Луком Солнца (Bow of Sun) и без промедления стреляйте из них у ворот храма.

Когда будете сражаться с Императором во второй раз, то сначала воспользуйтесь Луком Правды, чтобы выявить его настоящую форму. Затем на полную силу пустите в ход Меч Грома. Однако при этом вы обладаете Кольцом Власти, и ваши удары должны попадать в Императора, когда он выстреливает лучи и его сердце в эти моменты ничем не защищено. Попадания в любое другое время не дадут никакого результата. Поразите его несколькими мощными ударами грома, и он обратится в прах.

Чтобы очистить каждый из этажей Башни, сначала используйте Кольцо Воина. Когда это кольцо на вас, вы можете очень быстро стрелять молниями. Избавьтесь от первой волны охранников. Когда появятся серебряные охранники, переключитесь на Кольцо Власти и истребите их Мечом Грома, заряженным на полную мощь. Когда они появятся, поднимитесь по эскалатору. Между этажами перезаряжайте свою Жизненную Силу и каждый раз используйте Магическое Кольцо для того, чтобы восстановить свою магическую силу. Повторяйте эти действия на каждом этаже, пока не достигнете верхушки Башни.

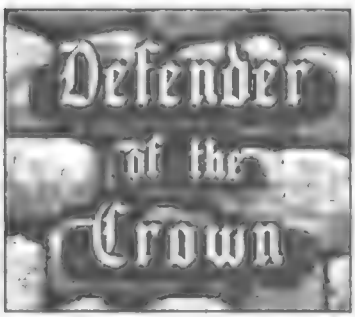
Автор описания Павел ЧЕРЕЙ

DEFENDER OF THE CROWN

ЗАЩИТНИК КОРОНЫ

Konami* • *Количество игроков 1* • *Стратегия
Рейтинг ★★★★★★★★☆☆

Перед нами очень необычная игра. С одной стороны, это классическая походовая (все игроки ходят по очереди) стратегия: вы снаряжаете армии, осаждаете замки и захватываете земли. С другой стороны, в игре много аркадных моментов: вам предстоит сражаться на рыцарских турнирах, устраивать налеты на вражеские замки и оборонять свои замки. Так что наиболее точно определить жанр игры можно как симулятор средневекового рыцаря. Сюжет игры такой: в 1149 году король отправился в святой поход против неверных. Корону, символ власти, он оставил в замке и назначил наместника охранять этот замок и корону. После этого от короля долгое время не поступало никаких вестей. Отсутствием короля воспользовались другие феодалы, которые подняли восстание, объявив свои провинции новыми государствами, и пытаются захватить земли соседей. Вам предстоит защитить королевство и покарать изменников.



Управление

Кнопка ↑ — движение курсора вверх.
Кнопка ↓ — движение курсора вниз.
Кнопка ← — движение курсора влево.
Кнопка → — движение курсора вправо.
Кнопка «А» — подтверждение выбора.
Кнопка «В» — отмена выбора.

Игровое меню

В игре нет никакого начального меню, сразу же, после заставки, вы попадаете на экран выбора персонажа. Разберем этот экран поподробнее. Посередине находится портрет рыцаря, за которого вы можете играть, а под портретом находятся три характеристики этого рыцаря:

LEADERSHIP — лидерство. Этот показатель влияет на умение рыцаря управлять армией. Солдаты под управлением рыцаря с хорошим показателем лидерства сражаются лучше.

JOUSTING — верховая езда. Этот показатель влияет на умение рыцаря управлять лошадью. Умение управлять лошадью пригодится вам на рыцарских турнирах. Рыцарь, имеющий высокий показатель верховой езды, имеет больше шансов сбить противника, а самому удержаться в седле.

SWORDPLAY — владение мечом. Этот показатель влияет на умение рыцаря фехтовать. Это умение пригодится вам и на турнирах при рукопашной схватке, и при налетах на вражеский замок, и при обороне от воров своего замка.

Рыцари

Wilfred of Ivanhoe

LEADERSHIP: Average (Среднее).
JOUSTING: Good (Хорошее).
SWORDPLAY: Good (Хорошее).

Вилфред средний лидер, но хороший наездник и фехтовальщик. Начинает этот рыцарь с провинции почти в середине карты, что не очень хорошо, так как ваш родной замок могут атаковать со всех сторон, а если вы его потеряете, игра закончится. Но вам сразу же для захвата доступны южные провинции, которые намного богаче северных.

Geoffrey Longsword

LEADERSHIP: Good (Хорошее).
JOUSTING: Weak (Слабый).
SWORDPLAY: Strong (Сильное).

Жофрей-Длинный меч — хороший лидер, слабый наездник и сильный фехтовальщик. Начинает рыцарь этот также с провинции в середине карты.

Cedric of Rothewood

LEADERSHIP: Strong (Сильный).
JOUSTING: Average (Средний).
SWORDPLAY: Good (Хорошее).

Седрик прирожденный лидер, средний наездник и хороший фехтовальщик. Так как вам в основном предстоит захватывать земли противников с помощью армии, Седрик выглядит самым перспективным героем. Начинает этот рыцарь с провинции в северном конце карты, что также хорошо, так как подход к вашему родному замку возможен только с одной стороны. Но для начального захвата вам доступны только северные провинции, которые беднее южных провинций.

Wolfric the Wild

LEADERSHIP: Weak (Слабый).
JOUSTING: Strong (Сильный).
SWORDPLAY: Weak (Слабое).

Вулврик — Дикий слабый лидер и слабый фехтовальщик, но очень умелый наездник. Этот герой самый никудышный, ни армией командовать не может, ни мечом сражаться. Начинает этот рыцарь с провинции в северном конце карты.

Выбор рыцаря осуществляется кнопками ← и →, а подтверждение выбора кнопкой «А».

Объекты и законы игрового мира

Итак, после выбора персонажа вас навестит сам Робин Гуд. Он сообщит вам о коварных феодалах, угнетающих народ непомерными налогами и поднявших восстание против короля. И о том, что он похитил корону, чтобы она не досталась изменникам. Робин готов отдать корону вам, но только если вы победите всех мятежников и объедините королевство вновь. После этого мы приступаем непосредственно к игре. Игра выполнена в обычной для стратегических игр манере: перед вами двухмерная карта, на которой и будут происходит все ваши перемещения. Эта карта разделена на провинции. Провинции бывают следующих видов: ничейные — на провинции нет никакого щита с гербом, и захваченные — на провинции находится герб ее владельца. Кстати, ваш герб, независимо от выбранного вами рыцаря, всегда синий с белой диагональной полосой. Также на карте находятся замки, которые бывают двух видов: родовой замок и обыкновенный замок. Родовой замок у каждого рыцаря один, и, если его захватят, то рыцарь считается погибшим, а все его земли переходят тому, кто захватил родовой замок. Поэтому защищайте свой родовой замок всеми силами, иначе игра закончится. Обозначается родовой замок на карте как большая башня со стеной вокруг нее. Обыкновенных замков в начале игры на

карте вообще нет, но их можно построить для усиления защиты какой-нибудь провинции. При захвате обыкновенного замка атакующий получает только ту землю, на которой стоит замок. Обозначается обыкновенный замок на карте как маленькая башня без стены. На одном из родовых замков на карте находится небольшая фигурка всадника на коне — это и есть ваш рыцарь. Управлять им, а также и всеми вашими землями, можно с помощью основного игрового меню приказов, находящегося в левом верхнем углу. Разберем его опции поподробнее.

TOURNAMENT — турнир. Устроить рыцарский турнир.

CONQUEST — завоевание. Захват земель и приказы армии.

GO RAIDING — налет. Отправиться грабить вражеский замок.

BUY ARMY — покупка армии.

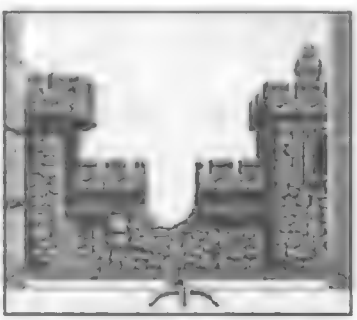
READ MAP — читать карту. Просмотр провинций.

PASS — пасс. Пропустить ход.

Так как многие опции содержат дополнительные подменю и ведут к другим игровым режимам, уделим каждой из опций отдельную главу.

Рыцарский турнир

Выбрав эту опцию, вы созываете рыцарский турнир. Устроить рыцарский турнир может и рыцарь под управлением компьютера. После сообщения о том, что рыцарь такой-то устроил турнир, вы попадаете в подменю, где должны выбрать, что ставите на турнир FAME (Слава) или LAND (Земля). Слава влияет на отношение населения ваших провинций к вам. Например, если вы несколько раз проиграете рыцарский турнир в первом же круге, одна или несколько завоеванных вами провинций могут выйти из-под вашего управления и снова стать нейтральными. Поставив землю, вы снова попадаете на карту, где должны выбрать одну из вражеских провинций, которую хотите получить, после этого компьютер выберет одну из ваших провинций. Теперь в случае выигрыша турнира вы получите выбранную вами провинцию, а в случае проигрыша потеряете выбранную компьютером провинцию. Так как выиграть турнир довольно сложно, лучше выбирать Славу. После этого вам предстоит выбрать рыцаря, с которым хотите сражаться. На каждый новый турнир приезжают различные рыцари, поэтому привести их список невозможно. После этого вы попадете к первому состязанию — верховому состязанию на копьях. Вам показывают, как вы и ваш противник занимают места на поле и начинают сближаться, в этот момент вам передается управление. Вы смотрите на экран глазами вашего рыцаря и видите мчащегося на вас противника. Управляя курсорными клавишами, копьем наводите его на вражеского рыцаря и, когда он подскачет к вам достаточно близко, нажимайте на кнопку «А». Теперь вам покажут, как противники сходятся вместе, и, если вы точно навели копье на врага и вовремя ударили, вы выбьете врага из седла, если же нет, противник выбьет вас из седла и для вас турнир заканчивается. На успех также влияет и ваш показатель верховой езды, но выиграть верховой поединок даже с плохим показателем верховой езды очень легко. Если вы успешно прошли первое состязание, переходите к другому — поединку на булавах. Теперь вы смотрите на экран сбоку: ваш рыцарь в синих доспехах, а ваш противник красных доспехах, в самом низу находятся шкалы здоровья противников (обычно у вашего рыцаря намного меньше). В этом режиме боя управление такое: кнопки → и ← движение, кнопка «А» удар булавой и кнопка «В» блок щитом. Также вместе с кнопкой «А» используется кнопки ВЕРХ и ↓ для указания удара в голову или в ноги. Подходите к вашему противнику и бейте его в незащищенную щитом часть тела. Для нанесения урона вашему



3 Зак. 646

противнику важна не частота ударов, а их точность. Также на успешный удар влияет значение показателя фехтования. Выиграть эту часть турнира очень сложно даже у противника, имеющего здоровья столько же, сколько и у вас, а у противника, имеющего здоровья больше, чем у вашего героя — практически невозможно. После проведения турнира игровой день заканчивается.

Захват земель

Выбрав эту опцию в основном игровом меню приказов, вы попадаете в новое меню приказов по армии. Перечислим и разберем его опции поподробнее.

READ MAP — читать карту. Просмотр провинций.

MOVE ARMY — перемещение армии.

TRANSFER — передача. Перемещение солдат из армии в замок или провинцию, и наоборот.

DONE — выход в основное игровое меню приказов.

Просмотр провинции — эта опция ничем не отличается от опции в основном игровом меню приказов, смотрите соответствующий раздел.

Перемещение армии — выбрав эту опцию, вы сможете перемещать фигурку рыцаря по карте. Для перемещения армии вам сначала необходимо набрать солдат в армию, для этого используйте опцию TRANSFER. Для этого переместите курсор-стрелку с помощью курсорных клавиш на ту провинцию, куда хотите переместиться, и нажимайте на кнопку «А». Это повлечет следующие действия: если провинция ничейная, вы просто ее захватите, и один игровой день закончится. Если провинция ваша, вы просто переместитесь туда. По вашим провинциям вы можете перемещаться за один игровой день сколько угодно раз. Если провинция принадлежит другому рыцарю, возможны два варианта: либо вы сразу же перейдете в режим боя (читайте об этом в разделе «Битвы»). Либо рыцарь, на землю которого вы ступили, спросит вас, хотите ли вы просто пройти через эту провинцию дальше, это возможно, только если вы не атаковали провинции этого рыцаря ранее, и в провинции нет замка, или атаковать эту провинцию. Вы можете согласиться пройти дальше ACCEPT или атаковать ATTACK. После боя игровой день заканчивается.

Передача солдат — выбрав эту опцию, вы попадете в новый экран для перемещения солдат из замка или провинции в свою армию и обратно. Этот экран похож на экран покупки армии. Вверху этого экрана написано название провинции, а внизу список солдат в гарнизоне провинции GARRISON и в вашей армии ARMY. Выбирайте нужный тип солдат кнопками кнопкам ↑ и ↓ и нажимайте на кнопку «А». Теперь кнопками → И ← вы можете перемещать солдат из гарнизона провинции в вашу армию и обратно. Закончив перемещать солдат, нажимайте на кнопку «А» и выбирайте опцию DONE внизу экрана, для того чтобы вернуться в меню захвата земель. После перемещения солдат вы можете вернуться в меню приказов и продолжить боевые действия.

Налет на замок

Выбрав эту опцию в основном игровом меню приказов, вы должны будете выбрать замок, который хотите ограбить. После этого вы попадаете в новый игровой режим, ваш персонаж стоит в левом углу экрана, а справа, из двери замка, на вас выходят стражники. Внизу экрана находятся шкалы здоровья вашего героя — синяя полоса, и ваших противников — красная полоса. Управление в этом режиме игры такое: кнопки → и ← перемещение вашего рыцаря, кнопка «А» выпад мечом, кнопка «А» + кнопка ↑ — блок. Подходите к стражнику, сражайтесь с

ним, и победив трех стражников, вы сможете пройти внутрь вражеского замка, где вас атакует охранник с большой шкалой здоровья. Если вы его победите, получите половину дневного дохода этого рыцаря. После налета игровой день заканчивается.

Покупка армии

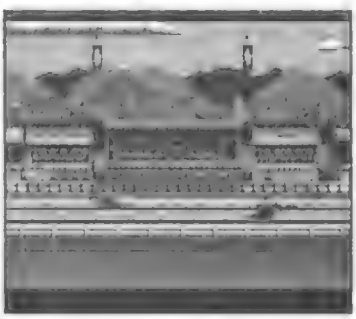
Выбрав эту опцию в основном игровом меню приказов, вы попадете на экран покупки армии. Разберем этот экран подробнее: вверху, рядом со словом TREASURE, написано количество ваших денег. Чуть ниже, слева, под словом COST (цена), написаны цены вербовки солдат. Справа под словом GARRISON написано количество купленных вами солдат. Солдаты бывают следующих видов: SOLDIERS (солдаты) — основа любой армии, участвуют как в простых сражениях, так и при обороне замка, стоит один солдат 1 золотой. KNIGHTS (рыцари) — элитные воины на лошадях, не участвуют в обороне замков, стоит один рыцарь 8 золотых. CATAPULTS (катапульты) — без катапульты вы не сможете осаждать вражеские замки, стоит одна катапульта 15 золотых. CASTLES (замки) — при покупке замка вы попадете на карту и должны будете выбрать провинцию, в которой хотите построить замок, стоит постройка одного замка 20 золотых. Выбирайте нужный тип солдат кнопками кнопкам ↑ и ↓ и нажимайте на кнопку «А». Теперь кнопками → и ← вы можете покупать солдат в гарнизон и обратно. Закончив покупки солдат, нажимайте на кнопку «А» и выбирайте опцию DONE внизу экрана, для того чтобы закончить один игровой день. Купленные солдаты и катапульты появляются в вашем родовом замке, оттуда вы должны их забрать.

Просмотр провинций

Выбрав эту опцию в основном игровом меню приказов, вы сможете посмотреть статистику об любой провинции. Наводите курсор-стрелку на ту провинцию, о которой хотите получить информацию, и нажимайте на кнопку «А». Вы попадете на экран статистики — вверху написано название провинции, под этой надписью написано, кому принадлежит провинция. Ниже написаны две статистики: VASSALAS (рекруты) и INCOME (ежедневный доход). Количество ректоров означает, сколько солдат вы сможете бесплатно получить, если закончите ход в этой провинции. Ежедневный доход показывает вам, сколько денег принесет вам провинция за один игровой день. Эти две статистики могут меняться, так что будьте внимательны. Просматривать провинции за один ход можно сколько угодно раз и после этого вернуться в основное игровое меню приказов. Для этого наведите курсор-стрелку на меню и нажмите на кнопку «А».

Пасс

Выбрав эту опцию в основном игровом меню приказов, вы сразу же закончите один игровой день. После закачивания хода путем выбора опции PASS или другим способом (устройство турнира, атака провинции или замка, покупка солдат) ходят компьютерные игроки. Если они нападут на вас, вы попадете в режим боя, подробнее о бое читайте в разделе «Битвы». Если же нападут на ваш замок, вам предстоит оборонять его, более подробно об обороне читайте в разделе «Осада и оборона замков». После хода всех рыцарей начинается новый игровой день. Вам показывают экран ваших характеристик, количество полученных денег и состав вашей армии. Ваши характеристики также могут меняться, например, если вы проиграете несколько битв, ваш показатель лидерства уменьшится.



Битвы

Напав на вражескую провинцию с гарнизоном, после успешной осады замка или при нападении на вас вы попадете в экран боя. Разберем этот экран подробнее: вверху слева находятся ваши синие солдаты, а справа вражеские красные. Одна пешая фигурка с мечом обозначает до 25 солдат, а одна конная фигурка до 10 рыцарей. Например, если у вас 11 рыцарей, вы увидите две конных фигурки. Внизу слева находится общая статистика солдат у вас YOU и вашего врага ENEMY. Внизу справа под словом OPTIONS находятся приказы вашим солдатам: FIERCE ATTACK — яростная атака. При таком способе атаки ваши воины яростно атакуют врага, забыв об обороне. Ваши потери немного больше, чем при обычной атаке, но и враг несет дополнительный урон.

HOLD GROUND — стоять на позиции и сражаться. Обычный способ атаки, с которого начинается каждая битва.

BOMBARD — атака на расстоянии. Ваши воины стараются держаться на расстоянии от врага и атаковать издали.

DUTFLANK — обход с флангов. Этот способ атаки имеет смысл, если у вас много конницы.

RETREAT — отступить. Если вы видите, что бой безнадежен, имеет смысл отступить, чтобы сохранить остатки армии.

Ваши воины сражаются автоматически, вы только можете отдать им один из перечисленных выше приказов. На успешный исход боя влияет ваш показатель лидерства и, конечно же, численное превосходство ваших солдат.

Осада и оборона замков

Если вы атаковали какую-нибудь провинцию, в которой построен замок, вы попадете в экран осады замка. Разберем этот экран подробнее: вверху поле фразы DAYS REMAINING SIEGE написано количество оставшихся выстрелов из катапульты. Под этой надписью после слов ENEMY GARRISON написано количество вражеских солдат в гарнизоне крепости. Под этим надписями находится экран выбора снарядов для катапульты. Слева написано наименование снаряда, справа — оставшееся количество снарядов. Снаряды бывают таких типов: GREK FIRE — греческий огонь. Предназначен для уничтожения солдат в замке.

DISEASE — отрава. Отрава также предназначена для уничтожения солдат в замке.

BOULDERS — булыжники. Предназначены для пролома стены в замке.

В самом низу экрана находится опция CEASE FIRING — прекратить осаду и начать штурм. Лучше не использовать эту опцию, а расстрелять все выстрелы. После выбора снаряда вы непосредственно попадете на экран стрельбы из катапульты. Нажимайте на кнопку «А» и катапульта начнет натягивать ремень, затем отпускайте кнопку «А» и снаряд полетит. Дальность и высоту полета снаряда можно регулировать длительностью удерживания кнопки «А»: чем дольше держите, тем дальше летит. Греческий огонь и отраву достаточно просто перебросить через стену, а вот булыж-

никами необходимо пробивать стену, стреляя по дуге. Поможет вам в прицеливании небольшая палка, расположенная посередине катапульты, но поначалу вам будет непросто точно попасть по стене. И помните: чем больше вы разрушите стену, тем больше ваши шансы на победу и тем меньше ваши потери. После того как вы расстреляли все отведенные вам заряды, начинается обычный бой (смотрите раздел «Битвы»).

Если же осадили ваш замок, вам предстоит его защищать. Вы попадаете на новый экран, разберем этот экран подробнее. Почти весь экран занимает изображение стены вашего замка с проломом посередине. Внизу находится арбалет, с помощью которого вы будете расстреливать нападающих. Управление арбалетом осуществляется следующими кнопками: ➔ и ➔ — движение арбалета вправо и влево, кнопки ↑ и ↓ — изменение высоты выстрела и кнопка «А» — выстрел. Внизу находятся две шкалы: слева шкала ваших воинов-защитников замка, справа шкала нападающих воинов. Эти две шкалы напрямую зависят от количества солдат в замке и количества нападающих. Вражеские солдаты появляются на стене и стреляют из арбалета, уменьшая количество солдат, защищающих замок, и, если погибнут все защитники, вы потеряете замок. Вражеские солдаты появляются случайным образом по две штуки в следующих местах стены вашего замка: верху на левой башне и на правой башне. Посередине стены, справа и слева от пролома в стене. И по одному солдату внизу в проломе стены. Стреляйте по ним до того, как они выстрелят в вас, и, если перестреляете всех нападающих, вы отобьете замок. При обороне замка многое зависит от скорости вашей реакции, но не только, — многое зависит от случая, от места появления вражеских солдат. Иногда сильно не везет, солдаты появляются в разных углах замка и вам очень сложно успеть подстрелить их до того, как они выстрелят.

Советы

– В самом начале игры как можно быстрее захватите побольше ничейных провинций.

– Внимательно осмотрите карту и выберите наиболее богатые провинции, их и старайтесь захватить в первую очередь.

– Не устраивайте рыцарских турниров, выиграть на них очень сложно и время вы потратите впустую. Если другой рыцарь устроил турнир, всегда играйте на славу, а не на землю.

– Не оставляйте гарнизон в простой провинции без крепости, его, скорее всего, перебьют. В крепости оставляйте только солдат, так как конные рыцари не участвуют в обороне.

– Примерно на середине игры вам предложат либо просто жениться, либо освободить девицу такую-то из захваченного замка, потом жениться. Вы можете отказаться IGNORE или согласится ACCEPT. При согласии на женитьбу вы сразу же получаете родовой замок и все земли того рыцаря, что выдал за вас свою дочь. Обычно это самый слабый рыцарь, не имеющий других земель, кроме начальной провинции с родовым замком. При освобождении пленницы вы попадаете в точно такой же режим игры, как при налете на замок (смотрите соответствующий раздел). Только при победе вы получите не деньги, а замок и невесту в придачу. Теперь каждый день при показе ваших статистик и дневного дохода рядом с портретом вашего героя будет портрет вашей супруги.

Автор описания Николай РАХЛЕЕВ

DIZZY THE ADVENTURER

ДИЗЗИ — ИСКАТЕЛЬ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Codemasters • Количество игроков 1 • Quest
Рейтинг ★★★★★★★★★☆

О том, кто такой Dizzy (Диззи) и компания, можно написать очень большую и очень толстую книгу. Если же быть кратким, то Диззи — это представитель семейства желтково-белковых, как и все его родственники и знакомые. Выражаясь проще, все они яйца, но с руками и ногами. Эти самые яйца живут на деревьях в деревянных домиках. Живут мирно, никого не трогают, но вот к ним постоянно пристает некий злой колдун Закс (Evil Wizard Zaks). Может, они ему для омлета нужны, может, для яичницы, может, еще зачем, но жить спокойно он им не дает. И особо он старается добраться как раз до самого Диззи. Это у него получается плохо и чаще в его руки попадает подружка Диззи — Дэйзи (Daisy). А Диззи приходится ее постоянно выручать. На этот раз все произошло в точности как всегда, и теперь вы должны помочь одному ходячему яйцу спасти другое.

Управление

«Start» — в меню — начало игры. В игре — режим паузы.

«Select» — в игре — диалог с другим персонажем или выход в инвентарь.

↑ — в игре — перемещение курсора вверх при выборе предмета.

↓ — в игре — перемещение курсора вниз при выборе предмета.

← — в игре — перемещение героя влево.

→ — в игре — перемещение героя вправо.

«A» — в игре — прыжок.

«B» — диалог с другим персонажем или выход в инвентарь (как и кнопка «Select»).

«A» + «B» + «Select» + «Start» — сброс игры и возврат к заставке.

Меню

Меню в игре попросту нет. Когда появится заставка с надписью «Press Start», нажмите кнопку «Start» и начнется непосредственно игра. Если немного повремените с нажатием, то сможете посмотреть предысторию и узнать, с чего, собственно, началась вся заварушка.

Экскурс в прошлое

Поскольку игр о похождениях Диззи существует добрых два десятка на самых разных компьютерах и приставках (хотя и не все из этих игр есть на Dendy), позволю себе совершить небольшой экскурс в прошлое, чтобы объяснить вам, почему про Диззи можно писать большую и толстую книгу, откуда вообще взялся он сам и его многочисленные друзья и родственники.

С игровой точки зрения Диззи — классический квест, впервые появившийся под маркой известной фирмы CodeMasters. Без сомнения, по сюжету это одна из лучших игр своего времени, а великолепная графика и ненавязчивая фоновая музыка делают ее настоящей находкой для искателей красивой сказки времен детства.

Сам образ Диззи был создан братьями Филиппом и Эндрю Оливер (Philip & Andrew Oliver). Созданием этого героя они ознаменовали появление собственной фирмы по производству компьютерных игр, которая называлась The Oliver Twins (возможно, вы уже встречали ранее их игры — они успели создать немало хороших вещей).

Первая игра под названием Dizzy The Ultimate Cartoon Adventure вышла в 1987 году на имевшем тогда огромную популярность компьютере Sinclair ZX Spectrum. Яйцом же Диззи стал по довольно забавной причине. Вообще-то он — обычный человек, который и должен был стать главным героем всех игр этой серии. Но когда его создавал один из братьев Оливер, он сумел нарисовать только симпатичное лицо — дальше дело никак не двигалось. В конце концов он приделал к этому лицу руки-ноги и решил оставить все как есть. Таким образом, Диззи — вовсе не яйцо, а лицо, похожее на яйцо, но сути дела это не меняет. Как бы он не назвался, но в кратчайшие сроки ему удалось завоевать огромную популярность и распространить свое влияние на все существующие в то время компьютеры и приставки. Именно по этой причине найти какую-нибудь игру о похождениях веселого лица/яйца можно найти в коллекции любого игрока со стажем, чем бы он для игры не пользовался.

Практически с первой части похождений Диззи обзавелся родней — такими же яйцами с ножками и ручками, но главным героем всех игр всегда был он один. Семейство Диззей включает в себя множество ближних и дальних родственников, а так же друзей и подруг нашего героя, и кто кому кем приходится, разобраться уже сложно. Однако для тех, кто вообще ничего не знает об этой игре, я приведу краткий список этого обширного семейства, чтобы по ходу игры не возникало вопросов, кто есть кто и что он тут делает. Итак:

Герои

Dizzy (Диззи)

Это — наш главный герой. Именно в его лице вы будете участвовать в разнообразных приключениях и выполнять опасные задания. На Диззи одеты красные боксерские перчатки и он улыбается всегда, кроме особых тяжелых случаев.

Daisy (Дэйзи)

Подружка Диззи. Как и полагается подругам, все время попадает в какие-нибудь переделки, откуда ее и приходится выручать. В перспективе они собираются пожениться и жить долго и счастливо в маленькой хижине на верхушке большого зеленого дерева.

Grand Dizzy (Дедушка Диззи)

Очень бодрый старичок, приходящийся Диззи родным дедушкой. Обожает чай и опасные приключения (хотя второе уже в прошлом). Вдобавок к этому, является гениальным изобретателем.

Denzil (Дензил)

Самый продвинутый из всего семейства. Обожает всякие новомодные штучки вроде плейеров и компьютеров, но всегда готов поделиться этим с другими, если его хорошо попросить.

Dozy (Дози)

Этот тип ведет очень «активный» образ жизни. У него много хобби, например, спать, дремать и отдыхать. Если он не занимается ни одним из этих дел, значит, уже устал от них и теперь должен перевести дух, лежа где-нибудь в тени. Разбудить его невозможно, но можно получить от него какой-нибудь полезный предмет, если как следует растормошить.

Dylan (Дилан)

Обожающее побыть на природе яйцо. Постоянно сидит где-нибудь на травке или ловит рыбу.

Весьма меланхоличный тип. Активной поддержки от него не дождешься, но что-нибудь интересненькое он может подкинуть.

Danny (Данни)

Некий родственник Диззи. О нем нельзя сказать что-то конкретное, кроме того, что он появляется в некоторых сериях игры.

Dora (Дора)

Младшая сестра Диззи, которая обожает пикники и вечеринки. Иногда попадает в неприятности и Диззи приходится помогать ей.

Еще часто встречается Pogie — фиолетовая животина, которая живет вместе с Диззями и является чем-то вроде домашнего животного. Его основная задача — пугать троллей, которые по приказу колдуна Закса досаждают Диззям.

Есть еще всякие второстепенные личности, но они меняются в каждой части игры и особого внимания не заслуживают. Самый постоянный из них — злой колдун Закс, с которым Диззям постоянно приходится бороться с переменным успехом.

Имейте в виду, что все изложенное выше — это информация для общего ознакомления, а не то, что относится конкретно к описываемой игре. А вот далее начинается текст, который имеет самое прямое отношение к игре Dizzy the Adventurer. Поскольку далее будет дан список всех игровых предметов (как они называются в игре и перевод этих названий на русский язык) и полное прохождение именно этой части приключений Диззи. В тексте прохождения все предметы будут называться только по-русски, так что если что — смотрите список предметов.

Список предметов

A Pile of Straw — Пучок Соломы — The Hermits Cave — Положить под дверь темницы

A Match — Спичка — The Hermits Cave — Поджечь солому под дверью

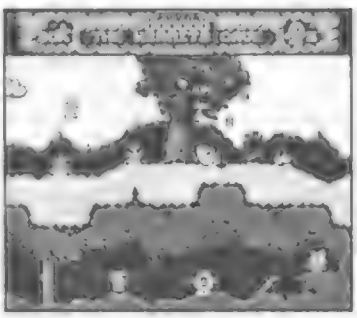
A Bucket of Water — Ведро с Водой — The Hermits Cave — Залить костер в темнице (после использования превращается в An Empty Bucket — Пустое Ведро, которое нигде не используется)

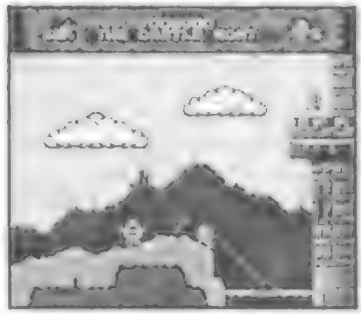
A Heavy Pickaxe — Тяжелая Кирка — The Gate House — Разбить большой камень в The Hillside

A Pair of Oars — Пара Весел — The Fluffy Cloud — Отдать паромщику в The River Bank

A Small Cage — Маленькая Клетка — Top of Oak Hill — Поймать Pogie в Yolkfolk Village

The Hole — Дырка — The Hillside — В игре не используется





Gold Doubloon — Золотой Дублон — Top of Oak Hill (но берется после входа из другой локации) — Отдать паромщику в The River Bank

A Fishing Net — Рыболовная Сеть — Дает паромщик в обмен на Пару Весел — Отдать Дилану в The Castle Moat

A Sharp Axe — Острый Топор — Дает паромщик в обмен на Золотой Дублон — Уничтожить кусты в West Wing

A Length of Rope — Длинная Веревка — Дает Дилан в обмен на Рыболовную Сеть — Собрать мост в Daisy Hut

A Long Stick — Длинная Палка — Дает Дилан в обмен на Рыболовную Сеть — в игре не нужна

A Pile of Logs — Связка Бревен — Breezy Cliff Top — Собрать мост в Daisy Hut

A Golden Harp — Золотая Арфа — West Wing — Отдать Святому Петру в Heavens Gate

A Pair of Pliers — Плоскогубцы — The West Tower — Вытащить Острый Шип из лапы льва в Top of Oak Hill

Some Holy Cheese — Кусочек Святого Сыра — Дает Святой Петр — Положить рядом с Маленькой Клеткой, чтобы поймать Pogie в Yolkfolk Village

Juggling Balls — Жонглерские Шары — Fluffy Cloud — Отдать шуту в The Cave Opening

A Sharp Thorn — Острый Шип — Получаете от льва (точнее, из льва) — Подбросить троллю в Zaks Castle

A Jolly Jokebook — Книга Шуток — Получаете от шута в обмен на Жонглерские Шары — Отдать принцессе в The Castle Garden

A Caged Fluffle — Пойманный Pogie — Yolkfolk Village — Напугать тролля в The Gate House

A Brass Trumpet — Медная Труба — Castle Ballroom — Отдать трубачу в The Entrance Hall

A Bottle of Potion — Бутылка с Напитком — Castle Ballroom — В игре не нужна

A Greasy Wrench — Гаечный Ключ — Zaks Castle — Починить подъемный механизм в Castle Drawbridge

A Flying Carpet — Летающий Ковер — дает трубач в обмен на Медную Трубу — Положить на облако в The Fluffy Cloud

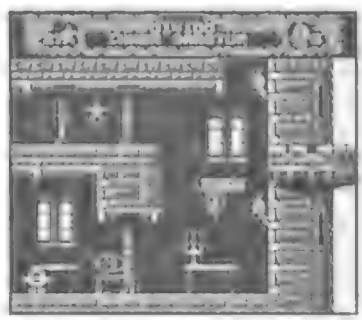
Some Tasty Bread — Кусочек Вкусного Хлеба — The Banquet Hall — В игре не нужен

A Regal Flag — Королевский Флаг — Дает принцесса в обмен на Книгу Шуток — Прицепить к флагштоку в The Royal Tower

A Regal Crown — Королевская Корона — The Fluffy Cloud — Отдать Королю в Castle Ramparts

A Rusty Old Key — Старый Ржавый Ключ — Castle Ramparts — Открыть дверь к Дэйзи в The Tallest Tower

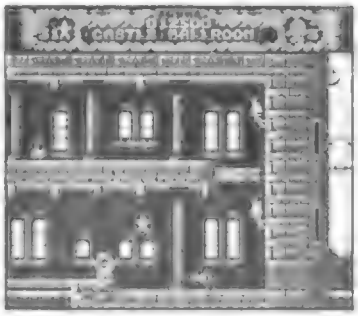
Полезная информация



Первым делом после начала любой незнакомой игры рекомендуется выяснить, что можно узнать полезного, просто глядя на экран. Поэтому, если вы первый раз играете в эту игру или просто чего-то не поняли, то можете почитать данное ниже описание обычного игрового экрана.

Собственно, информации на экране негусто. Вверху экрана есть небольшая панель, на которой показано количество звездочек, которые еще нужно собрать (слева), количество набранных вами очков (в центре) и количество оставшихся еще у Диззи жизней (справа). Под очками можно уви-

деть название локации, в которой вы сейчас находитесь (это может быть очень полезно, если вы надумаете составить карту всей игровой области). Все остальное место на экране занимает изображение текущей локации.



Что касается жизней, то их немного, но и уберечь их в этой игре довольно просто. Места, где можно погибнуть, можно пересчитать по пальцам, так что игра получается в этом плане достаточно простой. Однако никакого «здоровья» у вас нет, поэтому жизнь теряется сразу целиком и полностью. Никаких кредитов также нет, поэтому в случае небрежной игры вам будет совсем непросто добраться до конца.

Если после старта вы немного постоите на одном месте, то Диззи обратится к вам за помощью в спасении его подружки Дэйзи и заодно расскажет вам, как им управлять и что он может делать. Напомню: для спасения Дэйзи вы должны добраться до нее, манипулируя различными предметами и общаясь с персонажами. Вторая ваша задача при этом — собрать все пятьдесят звездочек, иначе вы не сможете завершить игру. Кстати, с большинством персонажей имеет смысл общаться только в том случае, если вы хотите пройти игру самостоятельно (они дают различные подсказки, которые могут косвенно помочь) или для лучшего понимания игровой ситуации, поскольку, руководствуясь этим описанием, вы сможете пройти игру, выполняя только те действия, которые действительно для этого необходимы. Поэтому, если в тексте прямо не указано, что вам следует пообщаться с кем-то, то можете этого не делать.

Прежде чем перейти, наконец, к прохождению, считаю полезным отметить еще два момента. Во-первых, имейте в виду, что после прыжка Диззи может еще некоторое время катиться, особенно, если упадет на горку, а это может быть опасным для его жизни. Помимо прыжков, Диззи еще может ходить по облакам (хотя и не по всем). Но он в них постоянно проваливается, так что нужно подпрыгивать на одном месте, чтобы не упасть вниз. Это полезное умение неоднократно потребуется Диззи во время игры, так что чем быстрее вы научитесь это делать, тем лучше.

Во-вторых, следует сразу разобраться с тем, как Диззи манипулирует предметами, чтобы потом уже не отвлекаться. Чтобы подобрать предмет, поставьте героя рядом с ним и нажмите кнопку «B» или «Select» (поскольку они в этой игре равнозначны, то в дальнейшем я буду упоминать только «B», если появится такая необходимость). Появится экран с рюкзаком Диззи, в котором помещается не больше трех предметов. В окошке слева показан сам предмет, справа дается его название. Если хотите выложить какой-то предмет, то наведите курсор (пара мерцающих стрелок) и нажмите «B». Если хотите оставить все предметы в рюкзаке, то наведите курсор на самую нижнюю строку и нажмите кнопку «B». Вот, собственно, и все. В рюкзак вы можете заглянуть в любом месте, а не только стоя над предметом, так что и выкладывать предметы можно где угодно. Чтобы использовать предмет по назначению, нужно встать в определенном месте (там, где этот предмет используется, и выложить его). При этом сам Диззи прокомментирует ситуацию, так что ошибиться невозможно. Хотя это тоже полезно знать только в том случае, если вы хотите пройти игру сами, поскольку иначе вы все предметы будете использовать только там, где надо.

Чуть не забыл. Помимо звездочек и предметов, вы также будете подбирать и есть вишни, но они дают только очки, и больше ничего. В связи с этим я не буду каждый раз указывать вам, что вы должны взять вишню, возьмете сами — хорошо, нет — тоже не страшно. Кстати, вишни и звездочки забираются автоматически, когда вы проходите мимо. Вот теперь точно все и можно переходить непосредственно к инструкциям по прохождению игры.

Прохождение

По ходу текста прохождения названия всех предметов написаны с большой буквы, чтобы вам проще было ориентироваться.

Для начала соберите в любом порядке все три предмета в пещере, где находитесь. Теперь встаньте возле двери и выложите Пучок Соломы. Используйте над ним Спичку и разгоревшийся огонь спалит дверь. Залейте огонь из Ведра с Водой, выложите Пустое Ведро и выходите наружу.

Прыгайте на площадку и забирайте звездочку, после чего проходите дальше влево. Не пытайтесь беседовать с большим зеленым троллем — возьмите Тяжелую Кирку, звездочку и идите обратно.

По площадкам поднимитесь наверх и пройдите вправо на два экрана, забрав попутно пару звездочек.

Возьмите Маленькую Клетку, встаньте возле мухомора и подпрыгивайте. Как следует распрыгавшись (не надо при этом ничего нажимать, все произойдет само по себе), вы окажетесь на облаке, где должны забрать Пару Весел. После этого падайте вниз и пройдите дальше вправо. Не обращайте пока внимания на звездочку и предмет и спускайтесь вниз по горке.

Можете попробовать взять Дырку, лежащую на земле, но ничего хорошего из этого не получится. Диззи подберет ее, а потом закричит — «У меня в рюкзаке дырка и все предметы высыпались». Дырка останется на старом месте, а вам придется все собирать снова. Вместо экспериментов с дырками встаньте возле большого камня, закрывающего проход, и используйте Тяжелую Кирку. Камень развалится и откроет проход. Идите туда и аккуратно (чтобы не упасть в воду) прыгайте по площадкам наверх, собирая звездочки. С верхней площадки прыгайте вверх и вправо, и окажетесь на выступе. Забирайте Золотой Дублон, после чего возвращайтесь к тому месту, где был камень (для этого осторожно пройдите влево, а потом просто двигайтесь вправо, чтобы безопасно пройти по площадкам над водой).

Берите звездочку и идите вправо. Там возьмите еще одну звездочку и становитесь на плавающую туда-сюда лодку (только не пытайтесь запрыгнуть на нее — просто сойдите вправо, когда она подплывет к берегу).

Спрыгивайте с лодки на другой берег и поговорите с паромщиком. После беседы отдайте ему Золотой Дублон. После этого поговорите еще раз, а потом отдайте Пару Весел. В результате вы получите Острый Топор, Рыболовную Сеть и возможность пройти дальше вправо. Идите туда и выкладывайте где-нибудь внизу посередине экрана Маленькую Клетку. Pogie в нее не заберется, но это нормально. Пройдите дальше вправо, возьмите звездочку и отдайте рыболовную сеть Дилану. Взамен у вас окажется Длинная Веревка и Длинная Палка. Палку бросьте на землю (она вообще не нужна) и возвращайтесь далеко влево — туда, где на облаках лежат звездочка и Связка Бревен.

Прыгая по облакам забирайте то и другое и возвращайтесь в локацию с фиолетовым Pogie.

Берите звездочку, если еще не сделали этого, и забирайтесь по площадкам на один экран вверх (с самой нижней площадки прыгайте влево, потом вправо, потом опять влево).

Отсюда прыгайте на площадку справа, выкладывайте Связку Бревен, а рядом Длинную Веревку. В результате у вас получится мост, по которому можно пройти вправо. Возьмите звездочку и перейдите на соседний экран.

Прыгайте на облако, забирайте звездочку, пройдите вправо, чтобы упасть на следующее облако, и с его края падайте вниз, смещаясь вправо, чтобы попасть на выступ, расположенный на нижнем экране, и забрать там звездочку.

Взяв ее, прыгайте через ров и повторяйте свой путь к тому месту, где строили мост. Отсюда опять пройдите вправо и прыгайте по облакам, но теперь не падайте вниз, а перепрыгните на замковую стену, после чего вы, скорее всего, окажетесь на следующем экране с башней.

Возьмите в прыжке звездочку над провалом и падайте в щель справа. Забрав звездочку, выбирайтесь обратно и прыгайте по облакам, чтобы попасть на башню, к Плоскогубцам (просто подпрыгните, стоя под облаком). Возьмите их и звездочку рядом, после чего подпрыгните, стоя возле левого края башни, чтобы попасть на облако верхнего экрана.

Прыгая по облакам, заберите обе звездочки и обязательно возьмите вишню. С облака, на котором она лежала, прыгайте вправо, и в прыжке заберете еще одну звездочку.

Оказавшись на экране со множеством звездочек, собирайте их все и прыгайте влево, чтобы опять попасть на экран с башней.

Спускайтесь через облака вниз падайте в левый провал. Упав с лифта в самый низ, возьмите Золотую Арфу и, стоя рядом с кустом, используйте Острый Топор, чтобы изрубить куст в щепки и открыть проход. Но вам туда пока не надо — запрыгивайте на лифт и выбирайтесь обратно наверх.

Пройдите влево, прыгайте на облако, потом заберитесь на то, которое расположено выше, и прыгайте на верхнюю площадку. Берите звездочку и проходите влево.

Стоя на самом краю длинной площадки, прыгайте на маленькую площадку, чтобы забрать звездочку, а потом прыгайте обратно. Забирайтесь на площадку, которая вам мешала и прыгайте вправо, чтобы попасть еще выше.

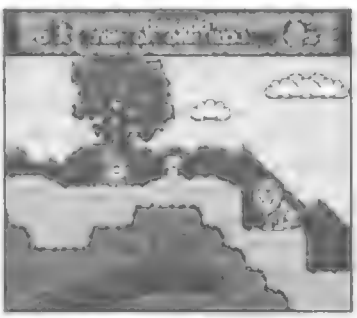
Берите звездочку и прыгайте на площадку слева. С нее прыгайте дальше влево, и окажетесь на облаке. Не обращайте пока внимания на звездочку и с края этого облака прыгайте обратно вправо. Вы вернетесь на экран с дедушкой, но попадете на площадку, расположенную выше. Заберите звездочку здесь и рядом с дедушкой, после чего с любой левой площадки прыгайте опять вправо, чтобы попасть на облако.

Берите звездочку, сходите без прыжка на нижнее облако и с него прыгайте дальше, чтобы взять еще одну звездочку. С облака, на котором вы окажетесь, прыгайте влево, на другой экран, но не с краю, а примерно с середины, иначе получится перелет.

Оказавшись на новом экране, прыгайте еще раз влево и после беседы со Святым Петром, который не пустит вас в рай (хотя Диззи и сам туда пока не хочет), отдайте ему Золотую Арфу. В обмен вы получите Кусочек Святого Сыра (так вот чем они там в раю питаются). Сделав это богоугодное дело, просачивайтесь через облако и падайте вниз.

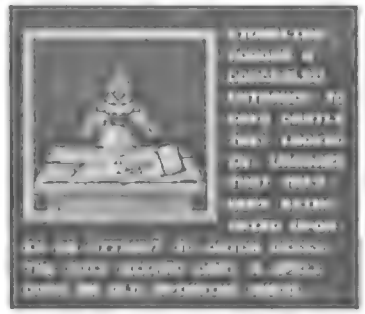
С облака, но которое вы упадете, заберите звездочку и Жонглерские Шары, после чего с самого края прыгайте влево.

Приземлившись внизу, идите еще дальше влево, пока не доберетесь до льва. Используйте Плоскогубцы, чтобы вытащить из его лапы Острый Шип. Оставьте на этом экране Жонглерские Шары и идите вправо, к тому месту, где бегает Pogie.



Положите Кусочек Святого Сыра возле Маленькой Клетки. Дождитесь, пока Pogie заберется в нее, и берите пойманного зверя. Забирайтесь наверх и прыгайте по облакам вправо — вам нужно попасть в то месте в башне, где вы рубили куст.

С этого места идите вправо, берите пару звездочек и Медную Трубу. С помощью лифта поднимайтесь наверх, но не берите Бутылку с Напитком — она нигде не используется. Проходите влево, берите звездочку и запрыгивайте на выступ. Отсюда прыгайте вправо.



Проходите вперед и берите две звездочки, но не трогайте пока Гаечный Ключ. Идите еще дальше и с помощью лифта поднимайтесь на более высокий ярус этого же экрана. Берите звездочку и проходите влево.

Пройдите немного вперед и бросьте на землю Острый Шип прежде, чем до вас добежит тролль. Отойдите вправо и подождите, пока тролль удерет. Возвращайтесь обратно к Гаечному Ключу и забирайте его (если бы вы сделали это сразу, то оказались бы в воде, поскольку это ловушка). Теперь выбирайтесь из замка и возвращайтесь далеко влево — аж туда, где ходит зеленый тролль и где вы брали в самом начале Тяжелую Кирку.

Когда доберетесь до этой локации, положите Клетку с Pogie на землю и этот тролль тоже ретируется. Пройдите еще влево и, поднявшись на лифте, отдайте трубачу Медную Трубу, получив взамен Летающий Ковер. Пройдите пару локаций влево, забрав попутно звездочку и не пользуясь лифтом, и используйте Гаечный Ключ возле рычага, чтобы опустить подъемный мост. Возвращайтесь в то место, где растет прыгательный мухомор и где вы оставили Жонглерские Шары.

Берите Жонглерские Шары и прыгайте на мухоморе, чтобы попасть на облако. Забравшись на него, бросайте Летающий Ковер и становитесь на него.

Ковер доставит вас в соседнюю локацию, где на облаке лежат две звездочки и Королевская Корона. Забирайте все и прыгайте обратно на Летающий Ковер. После возвращения в левую локацию прыгайте с коврика влево.

Упав вниз, идите влево и отдайте шуту Жонглерские Шары. Получив в обмен Книгу Шуток идите еще дальше влево, через замок, но не поднимайтесь на лифте, а идите низом. Не берите Кусочек Вкусного Хлеба, он вам не нужен. Проходите еще дальше, собирая звездочки, и попадете к принцессе. После продолжительной беседы отдайте ей Книгу Шуток, и получите взамен Королевский Флаг.

Идите обратно вправо до первого лифта, поднимайтесь наверх и идите влево, опять до лифта. Поднявшись на нем, прыгайте вправо и еще раз поднимайтесь на лифте. Берите звездочку и используйте Королевский Флаг возле флагштока слева. Спуститесь на этом же экране вниз и пройдите вправо. Заберите звездочку (она должна быть последней), подберите Старый Ржавый Ключ и поговорите пару раз с королем. После этого отдайте ему Королевскую Корону и король посвятит Диззи в рыцари.

Теперь вам осталось добраться до замка Закса, туда, где вы гоняли шипом тролля. На этот раз с лифта вам нужно прыгать не просто вправо, а вверх и вправо, чтобы попасть в комнату, где спит за прочной дверью Дэйзи. Используйте Старый Ржавый Ключ, а потом поцелуйте Дэйзи. Если вы собрали ВСЕ звездочки, то заклинание распадется и вы сможете вместе вернуться в родную деревню. Если же какую-то звездочку вы пропустили, то можете целовать Дэйзи до седых волос, которых у Диззи вообще-то нет, — ничего не выйдет.

Автор описания Сергей ПАВЛОВ

DUCK TALES 2

УТИНЫЕ ИСТОРИИ 2

Disney • Количество игроков 1 • Аркада
Рейтинг ★★★★★★★★★☆

Перед нами очередная игра по мотивам мультипликационного фильма студии «Уолта Диснея» о приключениях Скруджа Макдака — самого богатого селезня в мире — и его племянников. На этот раз один из племянников нашел кусок древней карты сокровищ. Недостающие куски карты можно купить в специальном магазине или найти. Но для того, чтобы купить недостающие кусочки карты, необходимы деньги, получить которые можно, собирая разнообразные клады. Также вам необходимо найти пять древних артефактов. Этим вам и предстоит заниматься, для того чтобы собрать карту и найти древнее сокровище. Помимо красивой графики и интересного сюжета, в игре есть хотя и простые, но все же головоломки.

Управление

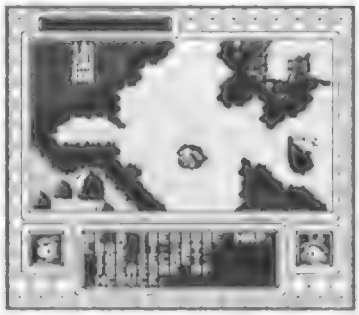
Кнопка ↑ — используется для лазанья по различным канатам.
Кнопка ↓ — присесть.
Кнопка ← — движение влево.
Кнопка → — движение вправо.
Кнопка «А» — прыжок.
Кнопка «В» — удар тростью. Также используется, чтобы принять боевое положение при прыжке на врага.
Кнопка «Select» — в этой игре не используется.
Кнопка «Start» — пауза и вход в игровое меню.

Игровое меню

По окончанию небольшого вступительного анимационного ролика нажимайте на кнопку «Start». Вы попадете в небольшое меню, где вам предложат выбрать уровень сложности предстоящей игры: EASY/NORMAL/DIFFICULT — легкий/нормальный/трудный. Выбор уровня сложности осуществляется кнопками ← и →, а подтверждение выбора кнопкой «А».

Объекты и законы игрового мира

Выбрав в начальном меню игры уровень сложности, вы попадаете на карту местности. Чтобы выбрать уровень, на котором хотите искать сокровища, переведите фигурку-курсор на то место, где будете искать кусочки карты сокровищ, и нажмите кнопку «А». Уже пройденные уровни отмечены значком с головой Скруджа. Сокровища спрятаны в следующих местах: NIAGARA (Ниагарские водопады), BERMUDA (Бермудские острова), EGYPT (Египет), SCOTLAND (Шотландия), MU (Остров пасхи). Во всех этих местах вы должны победить какого-нибудь злобного монстра, чтобы получить древний артефакт. Уровни можно проходить в произвольном порядке. Итак, выбрав уровень, мы непосредственно попадаем в игру. Разберем подробнее, что мы видим на игровом экране. Игра выполнена в обычной для аркад двухмерной плоскости, вы смотрите на все происходящие в игре действия сбоку. Вверху экрана находится много важной для вас информации, разберем все счетчики поподробнее. В первом окошке в левом



верхнем углу, рядом со значком $, показано количество набранных вами денег. Эти деньги можно потратить в специальном магазине на разнообразные предметы, помогающие вам выжить в игре. Под количеством собранных вами денег, рядом с буквами HP (Hit Point), находится шкала здоровья вашего героя — три красных шарика. Если вы столкнетесь с врагом, один из шариков станет оранжевым и, когда все шарики станут оранжевыми, вы потеряете одну жизнь. Во втором окошке, в правом верхнем углу, под словом TOTAL и значком $, показано общее количество набранных вами денег на всех уровнях игры. Под количеством собранных вами денег рядом с буквой P написано количество оставшихся жизней у вашего героя. Если вы израсходовали все жизни, игра заканчивается, правда, в магазине можно купить CONTINUE и не проходить игру сначала, а продолжить игру с уже собранными кусками карты. Теперь давайте подробнее разберем игровое меню, в которое вы попадете, нажав на кнопку «Start». В этом меню показано количество собранных вами усовершенствований для трости. Эти приспособления нельзя купить, их можно только получить на игровых уровнях, найдя вашего друга, механика Гиро. Далее приведен полный список этих приспособлений с пояснениями к ним:

Пружина с шаром — с помощью этого приспособления вы сможете разбивать горизонтально лежащие каменные блоки, прыгнув на них.

Железный молоток — с помощью этого приспособления вы сможете разбивать вертикально стоящие каменные блоки ударом трости.

Присоска — с помощью этого приспособления вы сможете зацепить и таскать уже две бочки или какие-нибудь другие объекты.

Также в этом меню вы можете использовать купленные вами в магазине специальные предметы. Выбирайте нужный предмет кнопками ↑ и ↓, используйте его кнопкой «А». После каждого успешно пройденного уровня вы попадаете в специальный магазин. В магазине на собранные на уровне деньги можете купить разнообразные предметы, помогающие вам выжить в игре и даже куски древней карты. Экран магазина разделен на две части: вверху находятся предлагаемые товары, а внизу экран с пояснениями к ним, количество оставшихся денег и уже приобретенные предметы. Выбрав понравившийся предмет (кнопками ↑ и ↓), дождитесь, пока не пойдет информация о нем, и нажимайте на кнопку «А». Если передумали покупать предмет, нажимайте на кнопку «В». Далее приведен полный список этих предметов с указанием их цены и с пояснениями к ним

CAKE (Пирожное) — использовав пирожное на каком-нибудь уровне игры, вы сразу же восстановите всю школу жизни вашего героя. Стоит пирожное 150000 монет.

SAFE (Сейф) — использовав сейф на каком-нибудь уровне игры, вы при потере одной жизни вашего героя не потеряете собранные на уровне деньги. Стоит сейф 50000 монет.

GOOD MOJO DOLL (Кукла утки) — купив в магазине куклу утки, вы получите одну дополнительную жизнь. Стоит кукла 800000 монет.

CONTINUE GLOBE (Продолжение) — купив в магазине этот предмет, вы при гибели вашего героя сможете не проходить игру сначала, а продолжить игру с уже собранными кусками карты с того уровня, где вы погибли. Стоит этот предмет 500000 монет.

SPECIAL ENERGY (Специальная сила) — купив в магазине этот предмет, вы дополнительно получите один красный шарик на шкале жизни вашего героя. Стоит этот предмет 750000.

TREASURE MAP (Карта сокровищ) — купив в магазине этот предмет, вы добавите один кусочек карты к вашей карте сокровищ. Стоит кусочек карты 1000000.

Теперь давайте разберем способы борьбы с ними врагами. Для уничтожения злых врагов используется удар тростью в прыжке. Для выполнения этого удара подпрыгивайте и в прыжке нажимайте и удерживайте кнопку «Б». Ваш персонаж встанет вниз тростью и начнет прыгать на ней, как на пружине. Теперь можете смело прыгать на головы врагам и разбивать горизонтально лежащие камни. Кстати, прыгая на тростью, ваш персонаж подлетает намного выше, поэтому перепрыгиваться через большие ямы и запрыгивать на высокие платформы можно только прыгая на тростью. Но в игре используется и простой удар тростью, например, если вам надо пробить проход в вертикально стоящей стене из камней. Для этого подходите к объекту, который хотите разбить, и удерживая нажатой кнопку движения, нажимайте на кнопку «В», ваш персонаж с размаху ударит по объекту.

И, наконец, давайте разберем предметы, помогающие вам выжить в этой игре. В основном, все предметы спрятаны в маленьких сундуках, которые надо разбить, чтобы взять полезный предмет. Далее приведен полный список этих предметов с пояснениями к ним.

Алмаз — подобрав маленький алмаз, вы получите 1000 монет.

Большой желтый алмаз — подобрав такой алмаз, вы получите 10000 монет.

Большой красный алмаз — подобрав такой алмаз, вы получите 50000 монет.

Мороженое — подобрав мороженое, вы восстанавливаете один цветик на шкале жизни вашего героя.

Маленькая кукла утки — подобрав такую куклу, вы получите одну дополнительную жизнь.

Враги и ловушки

В игре довольно много разнообразных врагов и ловушек. Если у вас возникли проблемы с врагами, тогда прочтите этот раздел с некоторыми моими советами, которые, возможно, помогут вам. Контакт вашего героя с любым врагом приводит к потере одного лепестка на шкале жизни. Обратите внимание на то, что вы можете использовать ваших врагов, как батут. Для этого прыгайте на врага, спускайте трость вниз, когда коснетесь врага, враг уничтожается, а вы подлетите высоко вверх. Далее приведен список всех врагов, встречающихся в игре.

Лягушка — этот враг прыгает на вас по экрану и при приближении к вам высоко подпрыгивает, пытаясь вас ударить.

Цветок-людоед — этот противник просто стоит на экране. Если вы прыгнете на него, даже выставив трость, он все равно прыгнет вас. Поэтому просто перепрыгивайте через него.

Крот — этот враг ползает под землей, в этот время он неуязвим, при вашем приближении высоко подпрыгивает, пытаясь вас ударить.

Краб — этот противник просто ползает по экрану, пытаясь вас ударить.

Птица — этот опасный противник летает в самых неподходящих местах, мешая вам прыгать. На некоторых уровнях птицы несут в лапах раковины, которыми вас обстреливают.

Идол — этот противник подпрыгивает на месте и при вашем приближении высоко подпрыгивает, пытаясь вас ударить.

Русалки — этот опасный противник прыгает на вас по экрану и забрызгивает вас кислотой.

Мышь-пират — этот враг просто идет на вас по экрану, пытаясь вас ударить.

Змея — этот враг ползает по экрану и, заметив вас, стремительно бросается на вашего героя, пытаясь укусить.

Стрекоза — этот противник пролетает по экрану по диагонали, пытаясь вас ударить.

Мумия — этот противник прыгает по экрану и при вашем приближении высоко подпрыгивает, пытаясь вас ударить.

Привидение — этот противник выглядит как рука с фонарем. Привидение летит по диагонали, пытаясь вас ударить.

Рыцарь — этот хитрый противник маскируется среди доспехов, стоящих на заднем плане экрана, при вашем приближении оживает и бежит на вас. Отличить рыцаря от простых декораций можно по черному цвету доспехов.

Бой с боссами

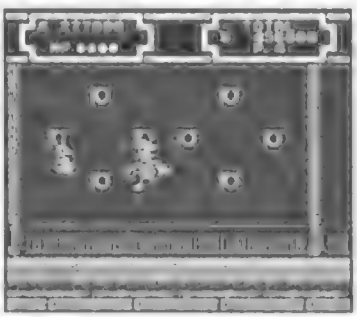
В этом разделе мои советы по тактике боя с боссами, может быть, они помогут и вам. В конце каждого уровня игры вас ожидает схватка с боссом уровня. Обратите внимание на такое правило игры при бое с боссами: если вы нанесли несколько повреждений какому-нибудь боссу, а затем погибли, то вам придется начинать бой сначала, а все полученные боссом повреждения аннулируются. Уровень сложности боссов я определил по десятибалльной шкале.

Огненный дух

Появившись на экране, Огненный дух атакует вас такими способами: вначале летает вверх и вниз по экрану, пытаясь вас ударить, — просто встаньте в углу экрана, Огненный дух не сможет по вам попасть. Затем, отлетавшись, Огненный дух по диагонали спускается в какой-нибудь из углов экрана и кидает в вас огненный шар — просто перепрыгивайте через шар. Тактика боя с ним такова: стойте в каком-нибудь углу, в углу вы неуязвимы, и ждите, пока дух носится по экрану. Можно, конечно, попытаться ударить Огненного духа, но это опасно, лучше не рисковать. Затем, если дух полетит в тот угол, где вы стоите, отходите немного в сторону. Когда дух опустится, быстро подбегайте к нему, перепрыгивайте или нагибайтесь, чтобы избежать огненного шара. Добежав до духа, прыгайте на него (не забывайте о трости). После пяти ударов Огненный дух взорвется, а вместо него появится сундук с сокровищем. Таким способом довольно просто забить этого босса без единой царапины, главное, не торопиться.

Уровень сложности: 4.

Капитан пиратов



Бой с этим боссом происходит на экране, увешанным кольцами. По ним вам и предстоит прыгать, стараясь ударить Капитана пиратов. Капитан пиратов атакует вас так: просто пытается прыгнуть вам на голову. Тактика боя с ним такова: цепляйтесь за кольцо и висите до тех пор, пока к вам не приблизится Капитан пиратов, тогда быстро прыгайте ему на голову. Затем быстро отпрыгивайте в сторону, так как после удара по боссу он несколько секунд мигает, и, если вы в этот момент прыгнете на Капитана пиратов (даже при боевом положении трости), вы все равно получите одно повреждение. Поэтому важно после удара по Капитану пиратов отпрыгивать как можно дальше. После пяти ударов Капитан пиратов взорвется, а вместо него появится сундук с сокровищем. Таким способом довольно просто забить этого босса без единой царапины.

Уровень сложности: 3.

Каменный монстр

Появившись на экране, Каменный монстр атакует вас такими способами: проходит по экрану, пытаясь таранить вас, просто перепрыгивайте через него. Затем, стоя у какой-нибудь сте-

ны, стреляет в вас своей рукой, перепрыгивайте или нагибайтесь. После этого Каменный монстр сотрясает землю, с потолка на вас сыплются камни, просто отбегите немного в сторону от того места, где вы стояли. Один из камней остается на экране. Каменный монстр неуязвим для всех ваших атак, единственное уязвимое место — это мерцающий шар на груда монстра, но он со всех сторон закрыт камнями и пока до него не добраться. Тактика боя с ним такова: подходите к оставшемуся камню, бейте по нему тростью, камень полетит в монстра и он развалится. Теперь вам доступен для удара мерцающий шар, подбегайте к нему и бейте по шару в прыжке. После пяти ударов Каменный монстр взорвется, а вместо него появится сундук с сокровищем. Таким способом довольно просто забить этого босса без единой царапины, но вам надо быть очень внимательным.

Уровень сложности: 6.

Мумия фараона

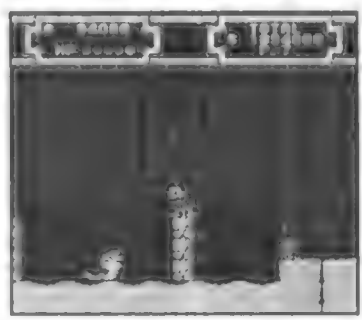
Бой с этим боссом происходит на экране, заполненным зыбучим песком, над которым расположены четыре маленьких платформы. Выскочив из песка, Мумия фараона атакует вас таким способом: высунувшись из песка перед платформой, запрыгивает на нее. После этого сразу же стреляет молнией, которая быстро пролетает по экрану, после чего Мумия фараона опять прячется в песок. Тактика боя с ним такова: сидите и ждите, пока Мумия фараона не высунет голову из песка, тогда прыгайте на платформу так, чтобы вас и фараона разделяла еще одна платформа. Теперь, как только фараон выпрыгнет на платформу, прыгайте ему на голову. Если вы все сделали быстро, вы ударите фараона, а молния пролетит под вами. После пяти ударов Мумия фараона взорвется, а вместо него появится сундук с сокровищем. Таким способом довольно просто забить этого босса без единой царапины, но вам надо быть очень внимательным. Главное, успеть вовремя прыгнуть на фараона.

Уровень сложности: 8.

Злая колдунья

Появившись на экране, Злая колдунья атакует вас такими способами: вначале колдунья раздваивается, одно из изображений колдуньи настоящие, другое фальшивое. Эти два изображения колдуньи становятся по углам экрана и несколько секунд мигают, все это время колдунья неуязвима, затем фальшивое изображение исчезает. Настоящая колдунья вызывает молнию на то место, где вы стоите, или пускает небольшой вихрь, летящий по полу. Тактика боя с ней такова: дождитесь, пока не проявится настоящая колдунья, затем перепрыгивайте через вихрь или отпрыгивайте от места удара молнии (большой белый шар) в сторону колдуньи, затем сразу же прыгайте ей на голову. После пяти ударов Злая колдунья взорвется, а вместо нее появится сундук с сокровищем. Таким способом довольно просто забить этого босса без единой царапины, но вам надо быть очень внимательным. Главное, как можно быстрее подходить к колдунье после ее раздвоения, иначе вы не успеете ее ударить.

Уровень сложности: 6.



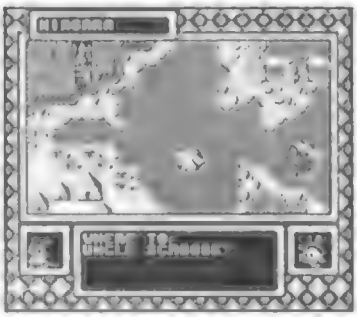
Слизняк

Появившись на экране, Слизняк атакует вас таким способом: цепляется рукой за потолок, пытается ударить вас ногой, просто пригибайтесь или отходите в сторону. Тактика боя с ним очень проста: когда этот босс появится на экране, сразу же прыгайте на него. Затем, отскочив в сторону, ждите несколько секунд, пока Слизняк мигает, и прыгайте ему на голову снова. Если в момент вашего удара Слизняк тянется

к потолку, вы сорвете его атаку, и если вы будете очень быстры, Слизняк не сможет вас атаковать. После пяти ударов Слизняк взорвется. Таким способом очень просто забить этого босса без единой царапины, но вам надо действовать очень быстро.

Уровень сложности: 7.

Прохождение

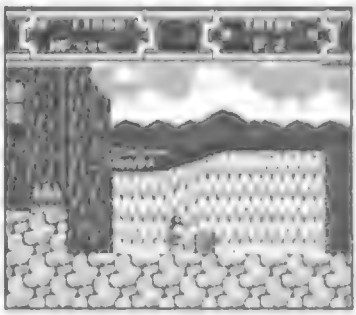


Если на каком-нибудь из уровней вы погибли (потеряли одну жизнь), придется проходить уровень сначала. В конце каждого уровня вас ожидает битва с боссом этого уровня за особо ценное сокровище. Тактику и стратегию боя с боссами читайте в разделе «Бой с боссами». На протяжении всей игры вам в основном надо двигаться слева направо, поэтому если в тексте дополнительно не указано направление, бегите вправо. За каждым уровнем следует экран магазина, в котором вы можете приобрести полезные предметы. Хотя для прохождения можно выбрать любой уровень, но проходить игру лучше в ниже приведенном порядке, так вы сможете собрать все усовершенствования для трости, без которых на последующих уровнях не добраться до секретных комнат, в которых лежат куски карты.

Первый уровень — Ниагарские водопады

На этом уровне вам предстоит найти волшебный цветок, который охраняет Огненный дух.

В начале уровня бегите направо, уничтожайте лягушку и запрыгивайте на платформу верху экрана, сделать это можно, только зацепившись тростью за кольцо, висящее радом с платформой. На платформе разбивайте все ящики, берите призы и бейте по булыжнику, лежащему в конце платформы. Булыжник упадет вниз и раздавит цветок людоеда. Спускайтесь вниз и идите дальше направо, вас атакует еще одна лягушка, за которой лежит сундук, заваленный камнями. Сначала разбивайте камни, лежащие над сундуком, затем зацепляйте тростью бочку и оттаскивайте ее в сторону, после чего разбивайте сундук и берите приз. Идите дальше направо, запрыгивайте на платформу вверху экрана, где разбивайте сундук и идите дальше. Внизу, под платформой, стоит ваш племянник, который сообщит вам о секретном проходе через водопад. Прыгайте направо прямо в водопад, там находится замаскированная платформа, в конце которой лежат два сундука. Разбивайте сундуки, берите алмазы, затем прыгайте в водопад справа, там еще один секретный проход. Там, в конце замаскированной платформы, стоит большой сундук, в котором лежит дополнительная жизнь. Разбивайте сундук, берите жизнь, затем возвращайтесь обратно и спускайтесь вниз в тоннель. Приземлившись, зацепляйте тростью бочку, тащите ее к левой стене. Запрыгивайте на бочку, с которой прыгайте на уступ в стене, на котором берите алмаз. Спрыгивайте вниз, идите направо, разбивайте сундук и берите алмаз. Идите дальше, вас атакуют два крота, прыгнув с одного из них, как с батута, можно зацепиться за кольцо. С кольца можно запрыгнуть на сундук, разбив его, получить большой алмаз. Идите дальше, вы встретитесь со своей племянницей, которая сообщит вам, что ваш друг, механик Гиро потерялся где-то здесь. После этого спускайтесь вниз в тоннель. Приземлившись, идите налево, сбивайте тростью надувную лодку вниз и, когда она раскроется, прыгайте на нее. Оказавшись в лод-

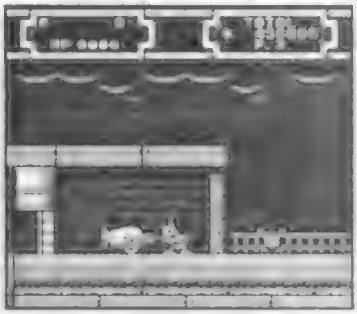


ке, бейте тростью по правой стене, вы поплывете налево, не забудьте пригнуться, иначе ударитесь об скалу и погибнете. Доплыв до берега, выпрыгивайте из лодки и идите к вашему другу Гиро. Он поблагодарит вас за свое спасение и подарит специальный железный набалдашник для вашей трости. Плывите обратно, идите направо, сбивайте вторую лодку воду. Прыгайте в лодку и плывите направо, по дороге можно запрыгнуть на платформу, где стоит сундук, в котором лежит большой красный алмаз. Доплыв до правого берега, выбирайтесь на берег и уничтожайте лягушку. Идите дальше направо, вы увидите два блока из белых кирпичей, разбивайте их, берите большой алмаз и мороженое, лежащие в сундуках. Вернитесь немного назад и карабкайтесь по веревке вверх. По дороге можно спрыгнуть и разбить два сундука, в которых лежат алмаз и мороженое. Добравшись до конца веревки, перепрыгивайте на соседнюю веревку и ползите вверх. Добравшись до верха, спрыгивайте налево в комнату, вверху которой висит сундук. Добраться до него можно таким способом: цепляйте бочку тростью и оттаскивайте ее в левый угол, затем разбивайте ближний к яме камень. После этого становитесь справа от второго камня и бейте по нему тростью. Камень подлетит, собьет сундук, берите выпавший приз и запрыгивайте на вторую веревку, по которой ползите вверх. Добравшись до самого верха, идите направо, там стоит ваш пилот Зигзаг. Он спросит, не хотите ли вы вернуться на карту и полететь в другое место, отвечаем, нет. После этого запрыгивайте на платформу верху экрана, по которой идите налево. У конца платформы разбивайте сундук и берите большой алмаз. Теперь вы должны прыгать по движущимся вниз платформам, а по дороге вас будут атаковать птицы. С последней платформы вы должны успеть запрыгнуть на веревку, по которой ползите вверх. Добравшись до верха, запрыгивайте на платформу, у конца которой висит мост. Как только вы встанете на мост, он начнет обваливаться, поэтому прыгайте на трость по мосту. Добравшись до края моста, разбивайте два ящика и берите выпавшие призы, затем спускайтесь вниз. Вы окажетесь перед очередной водной преградой, переправиться через которую можно с помощью надувной лодки. Вверху над водой висят кольца, прыгая по которым можно добраться до сундука, в котором лежит большой алмаз. Добравшись на лодке до берега, разбивайте сундук и берите выпавший приз. Затем кидайте в воду вторую лодку и плывите направо, запрыгивайте на платформу. Бегите по платформе, лодка проплывет под платформой, и прыгайте на лодку снова. Добравшись до берега, идите направо, вас ожидает бой с первым боссом — Огненным духом (странно, ведь кругом вода). Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». После победы над этим боссом не забудьте взять появившееся сокровище. Затем вам покажут количество набранных вами денег и количество собранных призов. После этого вас ожидает магазин. Все, первый уровень пройден.

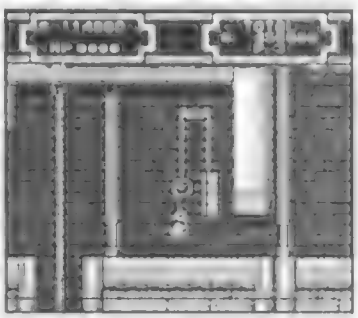
Второй уровень — Бермудские острова

На этом этапе вам предстоит найти артефакт на разбившемся о рифы пиратском корабле, который охраняет Капитан пиратов.

В начале уровня бегите направо, вы встретите вашего племянника, который скажет вам, что путь дальше преграждает бочка и вам не пройти. В этот момент ударяет молния и попадает точно в бочку. Путь свободен! Запрыгивайте на платформу, где стояла бочка, и уничтожайте краба. Затем спускайтесь вниз, уничтожайте второго краба и идите дальше. У мачты подпрыгивайте вверх, появится большой алмаз, берите его и возвращайтесь обратно к платформе. Заходите под платформу и зацепляйте за кольцо пушку, затем стреляйте из пушки (кнопка →). Вы пробьете проход в стене, идите туда и прыгайте вниз в туннель. Приземлившись, идите

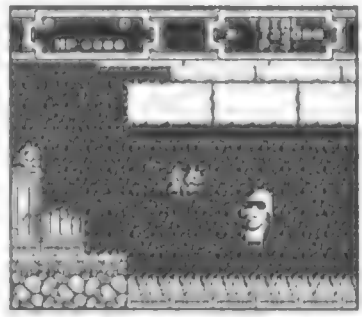


влево, там, в нише стены, лежит алмаз, берите его и бегите направо. Уничтожайте мышь-пирата, затем запрыгивайте на платформу. На платформе находится рычаг управления транспортером, а на транспортере лежит сундук, но к нему не подойти. Подходите к рычагу справа и зацепляйте его тростью, транспортер вывезет ящик из-под платформы. Спускайтесь вниз, разбивайте сундук и уничтожайте краба, затем идите дальше. Не спускайтесь в тоннель, а у мачты подпрыгивайте вверх, появится большой алмаз, берите его, возвращайтесь обратно к туннелю и спускайтесь вниз. Спустившись, идите налево, уничтожайте мышь-пирата и краба, затем разбивайте каменные блоки над сундуком. Разбивайте сундук, затем пройдите немного направо, на вас прыгнет маленькая мышь, просто подпрыгните и мышь пробежит под вами. Теперь цепляйте бочку и тащите ее влево к платформе. Запрыгивайте на бочку, затем запрыгивайте на платформу, на которой разбивайте большой сундук, в котором лежит кусок карты. Спускайтесь и падайте вниз, в тоннель. Здесь стоит ваш пилот Зигзаг, он спросит, не хотите ли вы вернуться на карту и полететь в другое место, отвечаем, нет. Идите направо, сбивайте вниз лодку и плывите направо. По дороге вас все время будут бомбардировать раковинами птицы, поэтому все время прыгайте на тросте. Добравшись до платформы, уничтожайте птицу и быстро, иначе появится другая птица, прыгайте по кольцам дальше направо. Добравшись до платформы, быстро забирайтесь на канат, ползите по нему вверх. Попав в комнату с крабом, прыгайте направо идите прямо в стену, она фальшивая, и вы сможете пройти к сундуку с большим алмазом внутри. Разбивайте сундук, берите алмаз, затем прыгайте вверх и вправо, вы попадете в еще один тоннель, ведущий в секретную комнату. В этой комнате вы увидите два сундука, над которыми лежат две бочки. Используйте одну из бочек как батут, для того чтобы запрыгнуть в секретный тоннель, находящийся на самом верху экрана. Идите по тоннелю направо, вы попадете в еще одну секретную комнату, где лежит большой сундук. В этом сундуке лежит кусочек карты, берите его и возвращайтесь обратно, по дороге разбейте вторую бочку и два сундука под ней. В сундуках лежат большие алмазы, берите их и идите дальше налево. Запрыгивайте на канат и карабкайтесь по нему на самый верх. Добравшись до самого верха, прыгайте вправо, затем подпрыгивайте под кольцом. Зацепившись за кольцо, вы поднимете вверх груз, закрывающий проход. Проходите под грузом, затем поднимайте второй груз, после чего запрыгивайте на его вершину. Оттуда прыгайте направо на бочки, затем поднимайте еще один груз и уничтожайте краба. Бегите направо и карабкайтесь по канату вверх. Добравшись до самого верха, перепрыгивайте на соседний канат, по дороге можно разбить сундук и ползти наверх. Добравшись до самого верха, прыгайте налево на мачту, на которой уничтожайте краба. Затем с конца платформы прыгайте на канат, с которого запрыгивайте на нижнюю платформу, где стоит Гиро. Подходите к нему, и получите железный молоток. Возвращайтесь обратно, прыгайте на канат. По канатам прыгайте дальше налево до платформы, на которую и приземляйтесь. На платформе уничтожайте краба и спускайтесь по канату вниз. Добравшись до пролома в стене, спрыгивайте туда и бегите направо, не уничтожая мышь-пирата. Вверху будет висеть сундук, до которого добраться можно, использовав мышь-пирата, как батут. Прыгайте мыши на голову, а затем на сундук, в котором лежит большой алмаз. Берите его, возвращайтесь обратно на канат и спускайтесь дальше вниз. Спустившись, разбивайте два сундука, преграждающие вам путь, и идите



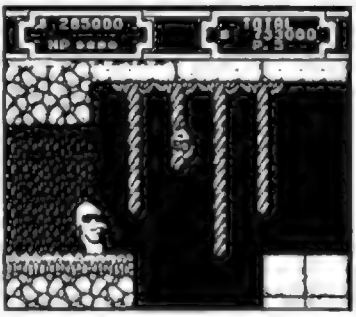
налево. Вы увидите транспортер с лежащим на нем сундуком. Зацепившись за рычаг, подвозите ящик к бочкам, лежащим в левом углу. Теперь, используя сундук как батут, прыгайте на бочки, за которыми лежит большой сундук. Разбивайте большой сундук, в нем лежит кукла утки, быстро прыгайте обратно, берите большой алмаз, выпавший из сундука. Теперь возвращайтесь обратно к канату и идите направо, вы попадете к битве со вторым боссом — **Капитаном пиратов.** Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». **После победы над этим** боссом не забудьте взять появившееся сокровище. Затем вам **покажут количество набранных** вами денег и количество собранных призов. После этого **вас ожидает магазин. Все,** второй уровень пройден.

Третий уровень — Остров пасхи



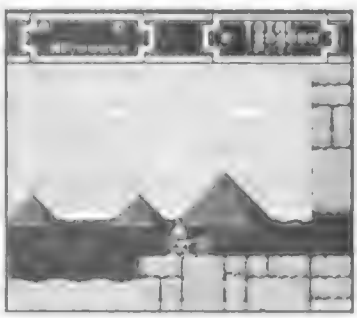
На этом уровне вам предстоит найти древний манускрипт **в заброшенном городе.**

В начале уровня бегите направо, вы встретите вашего **племянника, который расскажет вам о** таинственном древнем городе **где-то в глубине острова. Бегите** дальше, разбивайте сундук и берите большой алмаз. Идите дальше, разбивайте каменные блоки, преграждающие вам путь к сундуку, затем разбивайте сундук. Берите большой алмаз и запрыгивайте на платформу, на которой уничтожайте краба. Спускайтесь вниз, в нише слева лежит алмаз, берите его и бегите дальше направо. Уничтожайте идола и запрыгивайте **на кусок колонны, на котором лежат два** камня. С их помощью можно сбить сундук, висящий высоко вверху. Затем прыгайте на трости по шипам, так шипы не причинят вам вреда, уничтожайте идола. Затем запрыгивайте на кусок колонны, на котором лежат два камня. С **их** помощью можно сбить большой сундук, висящий высоко вверху. Разбив сундук, берите большой алмаз, затем подпрыгивайте и цепляйтесь за канат, висящий на месте большого сундука. Карабкайтесь по **канату вверх и,** добравшись **до** новой комнаты, прыгайте влево. **Здесь** стоит Гиро, подходите к нему, получите присоску. **Идите** направо, зацепляйте две бочки, перегораживающие проход, и оттаскивайте их в сторону. Проходите **вправо за бочки и цепляйте их снова.** Тащите бочки до конца платформы и запрыгивайте на **них, затем прыгайте на платформу, где стоят три** сундука. Разбивайте **их** и берите все **выпавшие призы, после чего спускайтесь** вниз и идите к обрыву, у края которого растет цветок. **Подходите к цветку, цепляйте** его тростью и ждите, через несколько секунд цветок **с** силой **распрямится и перекинет вас через пропасть.** Приземлившись, уничтожайте краба, затем просто **прыгайте вверх, у платформы появится** сундук. Запрыгивайте **на** сундук, затем запрыгивайте **на платформу, где разбивайте два сундука,** в них лежат большие алмазы, а в самом дальнем сундуке **лежит** дополнительная жизнь. Берите эти призы и спускайтесь с платформы вниз. Бегите направо и спускайтесь вниз, в тоннель. Приземлившись, не спускайтесь в тоннель справа, идите налево, уничтожайте краба и запрыгивайте на лиану. Прыгайте по лианам через пропасть налево, уничтожайте идола, прыгающего у края пропасти. Затем бегите налево, вы попадете к колонне, у которой стоят две бочки, подцепляйте их и оттаскивайте в сторону. Затем пробивайте два кирпича, преграждающих вам путь вниз, и спускайтесь в тоннель. **Вы попадете** в секретную комнату, где стоит большой сундук, разбивайте его и берите большой **алмаз, затем** разбивайте преграждающие путь камни и спускайтесь вниз. Идите налево по дороге, уничтожайте двоих русалок, разбивайте сундук, берите большой алмаз и спускайтесь вниз, в тоннель. Приземлившись, идите к вашему племяннику, он стоит на платформе, где два камня посередине красные. Племянник скажет вам, что эти камни отличаются по цвету от других. Запомните, в каком порядке лежат камни, и идите дальше налево. Уничтожайте краба, затем запрыгивайте на камни и разбивайте **всю** горизонтальную линию из камней, преграждающих вам путь. Затем



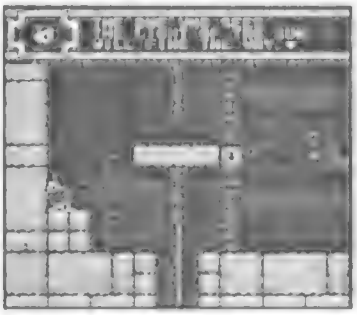
запрыгивайте на колонну, разбивайте остальные камни, под ними лежит много призов. Собирайте все призы, затем запрыгивайте на вторую колонну, с которой прыгайте вниз к цветку-людоеду. Перепрыгивайте через цветок и цепляйтесь за кольцо, с которого прыгайте на колонну. Не спускайтесь вниз, а идите дальше налево, уничтожайте краба и подпрыгивайте вверх у стены, там лежит алмаз. Берите его и спускайтесь вниз в тоннель. Приземлившись, прыгайте налево, к вашему пилоту Зигзагу. Он спросит, не хотите ли вы вернуться на карту и полететь в другое место, отвечаем, нет. Прыгайте налево вверх, прямо на стену, она фальшивая и вы сможете пройти там. Вы попадете в секретную комнату, где на полу стоят две бочки, а пол подозрительно напоминает цветную платформу, про которую говорил ваш племянник. Разбивайте камни в полу на том месте, где на цветной платформе стояли красные кирпичи и в образовавшиеся ниши заталкивайте бочки. Произойдет небольшое землетрясение, и остров немного поднимется из воды. Возвращайтесь обратно к Зигзагу и перепрыгивайте на соседнюю платформу, на которой уничтожайте краба. С правого края платформы прыгайте на кольцо, с которого прыгайте на соседнюю платформу, где разбивайте два сундука и берите выпавшие призы. Прыгайте на соседнюю платформу, с которой спускайтесь вниз в тоннель. Если бы вы не подняли остров, попасть в эту комнату было бы невозможно. В комнате разбивайте два сундука, в одном из них лежит дополнительная жизнь, в другом жезл — секретное сокровище. Берите его и пробивайте путь среди камней в правый угол комнаты, в большом сундуке лежит кусочек карты сокровищ! По дороге к сундуку собирайте алмазы, которые будут появляться на месте разбитых камней. Взяв карту, пробивайтесь обратно, запрыгивайте на канат и карабкайтесь по нему наверх. Выбравшись на поверхность, идите направо, прыгайте на кольцо, с которого прыгайте на соседнюю платформу, где уничтожайте краба. С правого края платформы прыгайте на соседнюю платформу, где уничтожайте еще одного краба. Идите дальше, разбивайте два камня, под которыми лежат два сундука, разбивайте их и берите выпавшие призы. Затем запрыгивайте на канат и карабкайтесь вверх. Добравшись до самого верха, спрыгивайте с каната влево и идите комнату. В этой комнате вас атакует третий босс — Каменный монстр. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». После победы над этим боссом не забудьте взять появившееся сокровище. Затем вам покажут количество набранных вами денег и количество собранных призов. После этого вас ожидает магазин. Все, третий уровень пройден.

Четвертый уровень — Египет



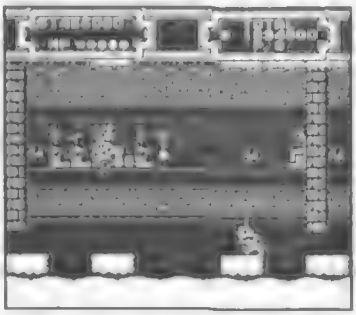
На этом уровне вам предстоит путешествие по пирамиде в поисках сокровищ и древнего кинжала, который охраняет Мумия фараона. Некоторые экраны на этом уровне заполнены зыбучими песками, вы не сможете высоко прыгать, если будете долго стоять на песке, вы утонете (потеряете жизнь). Помимо этого, в пирамиде есть несколько серьезных головоломок.

В начале уровня бегите направо, прыгайте по зыбучим пескам и уничтожайте стрекозу. Прыгайте дальше, уничтожайте вторую стрекозу и прыгайте дальше. Оказавшись на твердой земле, бегите дальше и зацепляйте бочку, преграждающую путь в тоннель. Отодвинув бочку, заходите в туннель и бегите дальше, — вы увидите большой сундук. При попытке подойти



к нему вы провалитесь вниз. Не огорчайтесь, мы подберемся к нему попозже. Приземлившись, идите налево, на зыбучий песок, и в прыжке разбивайте вертикально стоящие камни, преграждающие путь к двум сундукам. Затем разбивайте сундуки, берите выпавшие алмазы и бегите направо. Уничтожайте мумию и стрекозу, затем проходите за кольцо и разбивайте два камня, лежащие над зыбучим песком, затем прыгайте в песок и ждите, пока вас не засосет. Не бойтесь, вы не потеряете жизнь, а упадете в секретное помещение. Приземлившись, подходите к вашему племяннику, который расскажет вам о надписи на стене: «Единица должна быть три, тройка должна быть два, четверка должна быть один, двойка должна быть четыре. Чтобы это значило, дядя Скрудж?» После этого прыгайте по маленьким кирпичам налево до платформы. Над платформой вы увидите кирпич со стрелкой вниз, запрыгивайте на него. Кирпич поедет вниз, а на стене начнут появляться одна за другой маленькие платформы. Быстро прыгайте по ним налево, так как платформы быстро исчезают, и вы можете упасть в пропасть. Добравшись до левого края пропасти, идите налево, вы попадете в комнату, в полу которой находятся кирпичики с цифрами, а за стеной большой сундук. Здесь и пригодится подсказка вашего племянника про цифры. Для того чтобы убрать стену, необходимо: на кирпичике с цифрой один прыгнуть три раза, на кирпичике с цифрой три прыгнуть два раза, на кирпичике с цифрой четыре прыгнуть один раз и на кирпичике с цифрой два прыгнуть четыре раза. После этого стена уберется, и вы сможете добраться до сундука, разбивайте сундук и берите кусочек карты. Бегите обратно направо, запрыгивайте на кирпич со стрелкой и прыгайте по исчезающим платформам обратно. Идите к вашему племяннику, перепрыгивайте через уступ в полу, затем прыгайте вверх, за уступом появятся три маленьких алмаза. Берите их и идите дальше, разбивайте сундук, в нем лежит мороженое. Бегите дальше, уничтожайте мумию и запрыгивайте на квадратик со стрелкой. Прыгайте по появляющимся платформам к канату и карабкайтесь по нему на самый верх. Добравшись до самого верха, прыгайте налево в комнату и уничтожайте мумию. Затем забирайтесь на канат, с которого прыгайте на платформу с сундуком. Разбивайте сундук, берите большой алмаз, затем забирайтесь на канат и карабкайтесь по нему на самый верх. Добравшись до самого верха, прыгайте направо к стенке из кирпичей, разбивайте ее, затем разбивайте сундук, стоящий за ней. Берите выпавший алмаз и бегите налево, где стоит бочка. Цепляйте бочку тростью и тащите ее налево, к краю платформы. Подтащив бочку к краю, запрыгивайте на нее, а затем с бочки прыгайте на два горизонтально стоящих камня. С камней очень удобно уничтожить ползающую под ними змею. Разобравшись со змеей, прыгайте по зыбучему песку, дальше налево вы увидите две бочки над кирпичами и канат высоко вверху. Цепляйте бочки тростью и оттаскивайте их в сторону, затем разбивайте кирпичи и падайте в открывшийся туннель. Приземлившись, перепрыгивайте через два маленьких камня в полу, они фальшивые, вы провалитесь вниз, идите дальше. Вы попадете в комнату, полную сундуков, разбивайте их и берите все выпавшие призы. Затем бегите дальше налево, вы увидите большой сундук, который встретился нам в самом начале игры. Но с этой стороны к нему можно подойти не боясь свалиться вниз. Подходите к сундуку, разбивайте его и берите выпавший приз, затем бегите дальше налево и падайте вниз в тоннель. Приземлившись, вы окажетесь почти на самом начале уровня, бегите направо, уничтожайте мумию и стрекозу, затем запрыгивайте на кольцо. С кольца прыгайте на кольцо под платформой и висите на нем, платформа поедет вниз. Дождитесь, пока платформа опустится, затем запрыгивайте на нее. С платформы прыгайте вверх и цепляйтесь за канат, по которому карабкайтесь на самый верх. Добравшись до самого верха, прыгайте направо, к вертикальной стенки из кирпичей, за которой стоит большой сундук. Разбивайте

кирпичи, затем разбивайте сундук и берите выпавший большой алмаз, затем падайте вниз в тоннель. Приземлившись, бегите направо, уничтожайте двоих стрекоз и прыгайте в тоннель, ведущий вниз. Вы опять окажетесь в знакомых вам местах, прыгайте на кирпич со стрелкой, затем по появляющимся платформам к канату и карабкайтесь по нему на самый верх. Добравшись до самого верха, уничтожайте мумию и карабкайтесь по канату на самый верх. Добравшись до самого верха, снова зацепляйте бочку, тащите ее к краю платформы, затем уничтожайте змею и прыгайте налево. Вы попадете к уже знакомым вам бочкам над кирпичами и канату высоко вверху. Запрыгивайте на бочки и с бочек прыгайте на канат, по которому и карабкайтесь на самый верх.

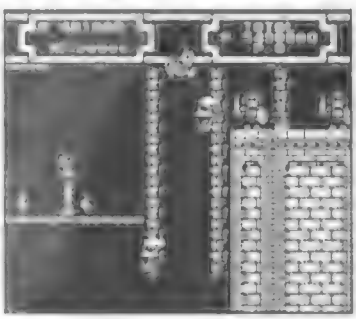


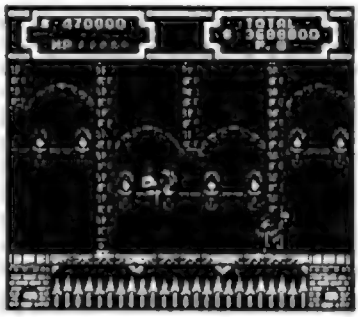
Добравшись до самого верха, прыгайте налево и подходите к вашему племяннику. Он расскажет вам о еще одной надписи на стене: «Только тот, кто увидит свет солнца, сможет найти путь. Возможно, это подсказка как получить сокровище?» После этого запрыгивайте на платформу верху экрана, с которой прыгайте на канат и карабкайтесь на самый верх. Добравшись до самого верха, прыгайте налево, подходите к двум вертикально стоящим камням и разбивайте их. За ними находятся фальшивые камни, образующие нишу в стене, в конце этой ниши стоит большой сундук. Походите к сундуку и разбивайте его, затем берите выпавший большой алмаз и идите обратно. Спускайтесь по канату вниз и сразу же поднимайтесь вверх, это необходимо для того, чтобы вертикально стоящие камни появились снова. Подходите к камням и запрыгивайте на них, затем прыгайте вверх и влево, там, в стене, еще ряд фальшивых кирпичей, образующих тоннель. Идите по нему, вы попадете в секретную комнату. На полу в этой комнате стоит зеркало, а из окна в стене пробивается луч солнца. Здесь и пригодится подсказка вашего племянника про луч солнца и сокровище. Подходите к зеркалу с правой стороны и зацепляйте его тростью, затем тащите зеркало на луч солнца. Луч отразится и пробьет проход в полу, прыгайте в открывшийся проход. Вы попадете в секретную комнату, где в большом сундуке спрятано секретное сокровище, разбивайте сундук и берите его. Затем прыгайте в пролом в полу и, приземлившись, разбивайте сундук, в нем лежит мороженое. Затем идите направо, падайте в песок и идите влево к стене, ждите, пока песок не засосет вашего героя на половину. Тогда идите под стеной, все время подпрыгивая, к двум сундукам, в них лежат алмазы. Разбивайте сундуки, берите алмазы и тем же путем идите обратно. Подходите к трем вертикально стоящим кирпичам и ждите, пока к ним подползет змея, тогда бейте по кирпичам тростью. Один из кирпичей полетит вперед и уничтожит змею. Перепрыгивайте через оставшиеся кирпичи и бегите дальше, перепрыгивайте через еще один вертикальный столб из камней и бегите дальше. Вы попадете к уже знакомому канату и двум бочкам, запрыгивайте на бочки, затем на канат и карабкайтесь по нему наверх. Добравшись до самого верха, запрыгивайте на платформу, над которой висит канат, запрыгивайте на него и карабкайтесь по нему на самый верх. Добравшись до самого верха, прыгайте направо, уничтожайте мумию, затем подпрыгивайте и цепляйтесь за кольцо под платформой. Дождитесь, пока платформа опустится, затем запрыгивайте на нее и прыгайте на стену. На стене подпрыгивайте вверх, появится большой алмаз, берите его и спускайтесь вниз и бегите направо. Подпрыгивайте и цепляйтесь за кольцо под платформой. Дождитесь, пока платформа опустится, затем запрыгивайте на нее, затем прыгайте на стену. Со стены прыгайте вниз и бегите направо в комнату — вас ожидает битва с четвертым боссом — Мумией фараона. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». После победы над этим боссом не забудьте взять появившееся сокровище. Затем вам покажут количество набранных вами денег и количество собранных призов. После этого вас ожидает магазин. Все, четвертый уровень пройден.

Пятый уровень — Шотландия

На этом уровне вам предстоит найти в древнем замке магический шар, который охраняет злая колдунья.

В начале уровня бегите направо, уничтожайте привидение и бегите дальше. Уничтожайте лягушку и разбивайте два камня справа, затем один камень слева. С помощью оставшегося камня сбивайте сундук, висящий высоко вверху, берите выпавший алмаз и карабкайтесь вверх по канату. Добравшись до самого верха, ждите, пока над вами не пролетит привидение, затем запрыгивайте на платформу и разбивайте на ней сундук. Берите выпавший алмаз и бегите дальше направо, вы попадете к тележкам, стоящим на рельсах. Как только вы прыгнете на тележку, она поедет, стойте и ждите, пока не покажется следующая тележка, тогда быстро перепрыгивайте на нее, иначе свалитесь в пропасть вместе с тележкой. Перебравшись через пропасть, идите дальше направо, не спускайтесь вниз, а подходите к стене и прыгайте вверх, проявится сундук. Не разбивайте его, а запрыгивайте на платформу, затем прыгайте на сундук, с него прыгайте вверх и вправо, вы попадете в секретную комнату, где стоит большой сундук. Разбивайте сундук и берите выпавший алмаз, затем можно разбить кирпичи над шипами, там лежат алмазы. Но чтобы их взять, надо прыгать на трости по шипам, иначе получите повреждения. Собрав все призы, возвращайтесь обратно, разбивайте сундук, берите алмаз и спускайтесь вниз. Приземлившись, подходите в стене слева, разбивайте два горизонтально стоящих камня и проходите в открывшийся проход. Оказавшись в новой комнате, подпрыгивайте вверх, появятся два больших алмаза, берите их и бегите направо. Запрыгивайте на кирпичик со стрелкой, по появившимся платформам на платформу верху экрана, там лежат два сундука. Разбивайте сундуки, берите выпавшие алмазы и бегите дальше. Уничтожайте двоих привидений, за которыми находится высокая стена, через которую не перепрыгнуть. Разбивайте кирпичи у стены и цепляйте тростью за ручку, торчащую из стены, и тащите ее влево. Из стены появится небольшой уступ, запрыгнув на который, можно перебраться через высокую стену. Перебравшись через стену, прыгайте по уступам вниз и ждите, пока пролетят два привидения, затем запрыгивайте на кольцо. Прыгайте по кольцам на самое верхнее кольцо, а с него прыгайте на канат, по которому карабкайтесь на самый верх. Добравшись до самого верха, прыгайте налево и уничтожайте лягушку. Затем запрыгивайте на платформу вверху экрана, где разбивайте два кирпича, преграждающие вам путь к сундуку. Затем разбивайте сундук, берите алмаз и бегите налево. Вы попадете к тележкам на рельсах. Прыгайте на первую и езжайте ко второй тележке, но будьте осторожны: по дороге вас атакует привидение. Перепрыгнув на вторую тележку, езжайте дальше, оказавшись под толстой платформой, прыгайте вверх. Там есть ряд фальшивых кирпичей, позволяющий вам запрыгнуть на платформу. На платформе разбивайте сундук и берите большой алмаз, затем прыгайте на третью тележку. Езжайте дальше, по дороге вас атакует привидение, и перед пропастью прыгайте на кольцо. С кольца прыгайте на землю и бегите дальше налево. Здесь стоит ваш пилот Зигзаг, а рядом с ним ряд камней. Разбивайте все камни, под ними лежат алмазы, и идите налево прямо в стену. Стена фальшивая и вы сможете пройти в секретную комнату, где, если попрыгать, появятся три сундука. Разбивайте их, берите выпавшие призы и возвращайтесь обратно. Запрыгивайте на канат и карабкайтесь по нему на самый верх. Добравшись до самого верха, прыгайте налево, где лежат два сундука, разбивайте их. Берите выпавшие алмазы и бегите дальше, вас атакует рыцарь, уничтожайте его и бегите дальше. Вы увидите линию из шипов, а на потолке еще одну линию из шипов, поэтому, прыгая на трости по шипам, внизу,





высоко не подпрыгивайте, иначе ударитесь об шипы. За линией шипов вас сразу же атакует привидение, уничтожайте его и идите дальше. Разбивайте два вертикально стоящих камня, идите дальше. Уничтожайте рыцаря, затем запрыгивайте на платформу, где стоят два сундука. Разбивайте сундуки, берите выпавшие алмазы, затем прыгайте на канат и карабкайтесь по нему на самый верх. Добравшись до самого верха, прыгайте направо и идите прямо в стену, она фальшивая. Выбравшись из стены, прыгайте на трости прямо на привидение, затем на другое привидение и на третье. Таким способом вы сможете перебраться через пропасть, главное, не сбиваться с ритма и не медлить. Оказавшись на платформе, бегите направо и падайте вниз, вы попадете в секретную комнату, где много маленьких сундуков и один большой с куском карты внутри. Разбивайте сундуки, берите выпавшие призы и по уступам в стене прыгайте назад. Выбравшись из секретной комнаты, бегите налево, запрыгивайте на платформу, с которой прыгайте на канат и карабкайтесь по нему на самый верх. Добравшись до самого верха, прыгайте налево, уничтожайте рыцаря и привидение, и бегите дальше. Вы попадете к тележке, подход к которой преграждают камни, но рельсы, по которым едет тележка, проходят прямо под платформой, и вам на тележке не устоять. Действовать надо так: разбивайте камни и прыгайте на тележку, затем быстро спрыгивайте с тележки на платформу, бегите налево по дороге, можно разбить два сундука. Теперь стойте на краю платформы и ждите, пока не подъедет тележка, тогда спрыгивайте на нее и езжайте дальше. Прыгайте с тележки на землю и бегите налево, по дороге уничтожайте рыцаря и привидение. За этими врагами стоит сундук, разбивайте его и спускайтесь вниз в тоннель. Приземлившись, бегите налево, вас ожидает бой с пятым боссом — Злой колдуньей. Тактику и стратегию боя с ней читайте в разделе «Бой с боссами». После победы над этим боссом не забудьте взять появившееся сокровище. Затем вам покажут количество набранных вами денег и количество собранных призов. После этого вас ожидает магазин. Все, пятый уровень пройден.

Шестой уровень — Корабль пиратов

Итак, собрав все пять артефактов и все куски карты, время отправляться за главным сокровищем. Но в этот момент вам сообщают, что давний противник Скруджа, селезень Гломгольд, похитил вашу племянницу и требует выкуп — все найденные вами сокровища и карту. А прячется он на восстановленном пиратском корабле, отправляемся туда.

В начале уровня бегите направо, прыгайте на платформу и бегите дальше. Вы попадете к уже знакомой вам мачте, но сейчас внизу ее пробит проход, идите туда. Запрыгивайте на канат и карабкайтесь по нему наверх. Добравшись до самого верха, прыгайте направо и бегите в комнату. Там вас ожидает Гломгольд. Скрудж отдает ему сундук с сокровищами, но ему этого мало, Гломгольд выпускает на вас Слизняка. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». После победы над этим боссом к Скруджу выбегает племянница, а корабль начинает тонуть, и наши утки в последний момент спасаются. Все, игра успешно пройдена, можете отдыхать и смотреть финальный анимационный ролик игры.

Congratulations!!! Поздравляем!!!

Кстати, в ролике говорится о том, что Скрудж нашел настоящее сокровище — семью и друзей. Правда, Зигзаг в последний момент спас все собранные вами сокровища с тонущего корабля. И, наконец, вам покажут количество заработанных вами денег. Все, конец.

Автор описания Николай РАХЛЕЕВ

FANTASTIC ADVENTURES OF DIZZY

ФАНТАСТИЧЕСКИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ ДИЗЗИ

Codemasters • Количество игроков 1 • Quest
Рейтинг ★★★★★★★★☆☆

Приключения Диззи на приставке Dendy продолжаются — Закс в очередной раз похитил Дэйзи и вы должны спасти ее из его цепких когтей.

Если вышеперечисленные имена ничего вам не говорят, то вот краткая справка: Диззи — веселое яйцо с ножками и ручками, весьма предприимчивый и жизнерадостный представитель целой желтковой народности — они все там яйца с конечностями. Дэйзи — подружка Диззи, имеющая отношение к той же народности и постоянно попадающая в разные неприятности, из которых ее приходится спасать. Закс — злобный волшебник, мечтающий извести желтковый народ и, в первую очередь, Диззи. Помимо этих героев, в игре встречается еще масса других, но у них у всех роли второстепенные и не особо важные.

Управление

«Start» — начало игры и пауза.
«Select» — окно инвентаря и дополнительной информации.
↑ — не используется.
↓ — не используется.
← — перемещение Диззи влево.
→ — перемещение Диззи вправо.
«A» — прыжок.
«B» — взять/выложить/использовать предмет.
Меню в игре нет вообще. После появления заставки нажмите кнопку «Start» и начнется игра.

Прохождение

Игра представляет собой классический квест, в котором используется масса предметов, с примесью аркады, поскольку кругом полно врагов, бороться с которыми нельзя и которых необходимо избегать. Вы должны найти применение всем предметам в игре, чтобы добраться, наконец, до дворца своего противника и покарать его.

Поскольку в играх такого рода описывать обычно приходится только маршрут прохождения, то именно этим я и займусь немного позже, а вначале посвящу вас в некоторые игровые детали.

Если вам уже доводилось играть когда-нибудь в игры этой серии, то знайте, что The Fantastic Adventures of Dizzy очень сильно отличается ото всех прочих частей о похождениях веселого яйца. Здесь весьма сильно изменилось оформление игры, добавились многочисленные враги, да и размеры составляют чуть ли не все предыдущие части, собранные вместе.

У Диззи появилась шкала здоровья, которой не было никогда раньше — и это к лучшему, поскольку если бы он погибал от первого столкновения с врагом, то игра стала бы вовсе непроходимой, а так она только умеренно сложная. Здоровье восстанавливается при помощи многочисленных фруктов, разбросанных повсюду. Фрукты подбираются автоматически и даже в том

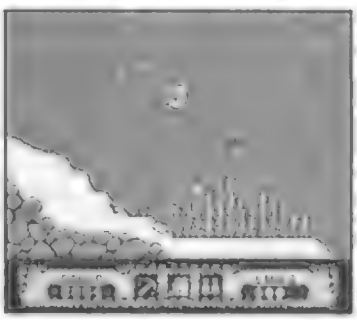
случае, если здоровье и так в полном порядке, поэтому лучше не собирать их, если в этом нет необходимости. Помимо здоровья, есть несколько жизней, которые приходят на смену друг другу, если здоровье истощится. По ходу игры можно пополнить запас жизней, если найти и решить несложную головоломку. Также нужно собирать многочисленные звездочки, которых в игре насчитывается аж 250 штук — если не забрать хотя бы одну, то игру пройти не получится. Впрочем, ни одна из звездочек не спрятана так, как это любят иногда делать в играх — за каким-нибудь предметом или деревом. Все они на виду и только некоторые находятся в местах, куда приходится заходить только за этими самыми звездочками.

Несколько изменился принцип работы с предметами. Диззи по-прежнему может иметь при себе не более трех предметов за раз, но теперь нет никакого дополнительного экрана, на котором нужно выбирать, какой предмет будет использоваться. Стоя возле предмета и нажимая кнопку «B», его можно подобрать. При этом предмет сразу попадает в свободный слот внизу экрана. Если все три слота уже заняты, то автоматически выкладывается самый правый. Если нажать кнопку «B», когда подбирать нечего, то предмет из самого правого слота будет выложен на землю. Все предметы используются в строго определенных местах — если предмет попытаться выложить там, где надо, он автоматически будет применен по назначению; в любом другом случае он будет просто выложен.

По ходу всей игры ведется учет очков, но на игру они не оказывают ни малейшего внимания. Они просто есть. Во время игры несколько раз придется принять участие в абсолютно аркадных мини-играх — прокатиться на вагонетке по рельсам, подняться со дна залива на воздушных пузырях и т.п. Цель этих мини-игр примерно одна — собрать звездочки и получить доступ к нужному предмету.

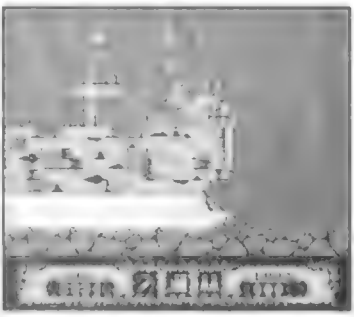
В любой момент игры можно узнать свое текущее здоровье и названия всех имеющихся на руках предметов, а также название области, в которой находишься, если нажать кнопку «Select». При этом выводится один-единственный экран, на котором и помещается вся эта полезная информация.

Враги в игре довольно разнообразны и принцип прост — вы не можете никого убить, поэтому нужно избегать всех, кто шевелится. Это различные летучие мыши, муравьи, крысы, пауки и т.п., но есть несколько исключений. Во-первых, это бабочки — в отличие ото всех прочих врагов, они не отнимают у вас здоровье. Если вас коснется бабочка, то управление на некоторое время будет инвертировано — по кнопке ← вы станете ходить вправо, а по кнопке →, соответственно, ←. Через некоторое время или после еще одного укуса бабочки все придет в норму. Второе исключение — это ловушки. Кое-где вам будут встречаться натянутые сверху вниз веревки с петлей внизу. Через петлю необходимо перепрыгивать, поскольку попадание в такую ловушку сразу приводит к потере жизни. К еще одним необычным врагам относятся гильотины. Они не двигаются, но их лезвия поднимаются и опускаются абсолютно непредсказуемо. Если вы попадете под удар лезвия, то сразу потеряете много здоровья.



Есть еще одна милая деталь, которую нечасто встретишь в таких старых играх, но которая скорее мешает играть. В этой игре происходит смена времени суток. Это

значит, что время от времени фон меняет свой цвет. Днем небо голубое и все прекрасно видно, вечером тоже вполне приемлемо, но вот ночью многие детали ландшафта сливаются с черным небом и ходить делается очень сложно. Смена времени суток всегда происходит в тот момент, когда вы переходите с одного экрана на другой, но при этом она не зависит от количества этих смен. Просто по прошествии некоторого времени фон изменяется. Таким образом, когда начинается ночь, проще всего стоять на месте, время от времени переходя с одного экрана на другой, чтобы не пропустить начала утра, после чего действовать дальше.



Кстати, что касается смены экранов. Если во всех предыдущих частях вся местность была разбита на одинаковые экраны, благодаря чему ориентироваться было весьма просто и удобно, то теперь все изменилось. Теперь Диззи постоянно находится в центре экрана, а этот самый экран перемещается вместе с ним. Смена происходит только в том случае, когда Диззи переходит из одной области в другую или если он высоко поднимется или, наоборот, опустится. Как следствие, составление карты стало делом практически невозможным. Можно лишь примерно указать, где какие области находятся, что я и сделаю ниже, тем более, что всю или почти всю полезную информацию я уже выложил.

Итак, область, из которой начинается игра, — это деревня желткового народа. Поскольку живут они на деревьях, то и область эта является вытянутой больше по вертикали и состоит из многочисленных ярусов, на которых стоят дома и лифтов, которые соединяют некоторые ярусы.

Если спуститься в самый низ деревни, то можно оказаться на земле. Если отсюда пойти вправо, то можно добраться до входа в шахту, а потом до океана. Шахта — это не очень большая область, представляющая собой несложный лабиринт. Вход в нее только один, но выбраться из нее можно в несколько разных мест. Океан — это тоже область, которую можно исследовать только при наличии определенных предметов.

Если после спуска из деревни на землю пойти влево, то через некоторое время можно оказаться в городе. Это самая запутанная часть во всей игре, поскольку в городе три улицы, разделенных перегородками. Между улицами можно перемещаться с помощью тоннелей, которых всего семь. Используя город, можно попасть в несколько других областей, таких, как водопад, пиратский корабль и кладбище. Водопад — это на самом деле мини-игра; пиратский корабль — это тупиковая область, в которой находится несколько полезных предметов и вход на другую мини-игру; а кладбище — это небольшая сквозная область, в которой находится пара полезных предметов. Если же пройти кладбище насквозь и устранить с помощью нужных предметов пару препятствий, то можно выйти... на другой берег океана. То есть всю игру можно пройти насквозь — если от деревни идти вправо и перебраться через океан, то можно попасть на кладбище, пройдя которое, оказаться в городе, а потом опять попасть в деревню, но уже с другой стороны, хотя прежде чем такой маневр станет возможным, придется немало побегать.

Неназванными остались две области — это замок троллей, который находится в городе, и замок Закса, вход в который находится слева от кладбища, но так просто в него не попасть — это будет уже в самом конце игры, когда почти не останется неиспользованных предметов.

Непосредственно о деталях игры говорить больше нечего, осталось дать информацию, которая реально может помочь пройти игру. Эта информация разбита на две части: в первой просто дан список всех предметов, которые есть в игре, указано, где они лежат и где их использовать. Можете использовать эту информацию, если застрянете и не будете знать, что делать дальше. Во второй половине дан один из маршрутов прохождения игры — шаг за шагом указано, куда

пойти, что взять и где использовать. Это пригодится тем, кто просто хочет быстро пройти игру не переутомляя себя лишними размышлениями. Данный мной вариант является отнюдь не единственным и, возможно, даже не самым оптимальным, но с его помощью вполне реально пройти игру, ничего не пропустив.

Список предметов

Прежде всего, список всех ключей, которые придется использовать в деревне, чтобы открывать дома обитателей и активировать лифты рядом с этими домами.

Ключ от дома Диззи — внутри этого дома.

Ключ от лифта Дензила — слева от дома Диззи (в тупике).

Ключ от нижнего лифта — слева от этого лифта.

Ключ от дома Дензила — справа от хищного растения, если никуда не запрыгивать, а просто идти по земле.

Ключ от дома деда Диззи — в доме встреч (Mitting Hall).

Ключ от дома Дэйзи — справа от Mitting Hall — нужно прыгать на площадку через провал.

Ключ от дома Дози — в доме Дэйзи.

Ключ от лифта деда Диззи — в шахте справа (совсем рядом с выходом).

Ключ от дома Дилана — слева от дома Дилана — нужно использовать веревку, чтобы добраться до него.

А теперь список всех предметов. Указано английское название (в игре название предмета можно узнать, если нажать кнопку «Select»), русский перевод, который используется в прохождении, то, где предмет находится, и то, где он используется.

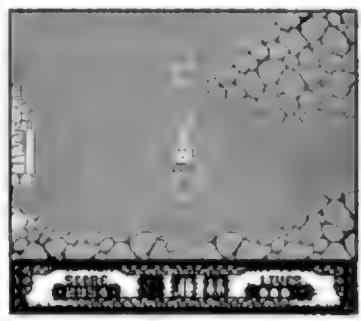
A large strong plank of wood — крепкая деревяшка — слева от дома Диззи — бросить на шипы справа от нижнего лифта.

A bottle of snappy weed killer — дихловос — справа от нижнего лифта (за шипами) — отравить хищное растение справа от дома Диззи.

A long length of tough rope — длинная веревка — на площадке над хищным растением справа от дома Диззи — используется слева от дома Дилана, чтобы достать ключ (нужно использовать ее, стоя на краю площадки, чтобы зацепиться за крюк). Еще нужна несколько раз на пиратском корабле, чтобы перебираться по мачтам и в замке Закса, чтобы попасть в башню.

A pile of dry straw — пучок соломы — слева от дома Дензила — положить возле Дензила и поджечь спичкой, чтобы разморозить его.

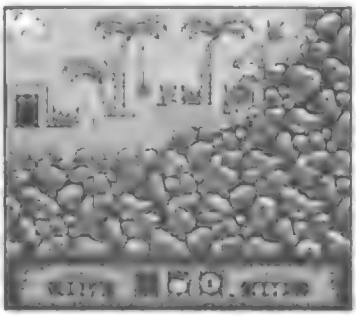
A small animal cage — маленькая клетка — в доме Дэйзи — поймать в нее Pogie (просто бросить на него, когда он будет проходить рядом). В прохождении этого момента нет, поскольку Pogie (маленького фиолетового зверька) ловить необязательно.



A magical star plant — магическое растение — справа от лифта деда Диззи — ингредиент для лечения деда Диззи (бросить в котел в доме деда Диззи).

Dora who has been turned into a frog — Дора, превращенная в лягушку — В доме Доры — Отдать ее принцу слева от нижнего лифта (получить арбалет).

A one ton weight — тяжелая гиря — справа от дома Дилана (чтобы достать, надо подняться на лифте, пройти вправо и упасть с краю вниз. Потом упасть еще раз и пройти вправо. Забрав гирю, идти влево, чтобы попасть к дому Дилана) — подвесить на крюк над домом Дилана, чтобы получить возможность добраться до дома Дози.



A tasty looking roast chicken — Аппетитный кусочек курицы — слева от нижнего лифта (еще левее принца) — бросить зверю Арморогу, пройдя еще дальше влево.

A crossbow with lots of bolts — Арбалет с множеством стрел — Дает Дора после возвращения ей нормального облика — расстреливать защитников замка при попытке пройти в замок троллей (без него не войти).

A heavy bag of gold coins — мешок с золотыми монетами — слева от принца и нижнего лифта (за Арморогом) — отдать стражнику в тоннеле.

A protective old umbrella — старый зонтик — слева от водопада, уже в городе — защищает от капель, если просто носить с собой. Сам по себе нигде не используется.

A red and white mushroom — Красно-белый мухомор — далеко вправо от деревни (за шахтой и вулканом, по пути к океану) — один из ингредиентов для лечения деда Диззи (бросить в котел в доме деда Диззи).

A solid metal wrench — гаечный ключ — правее мухомора (то есть справа от деревни и вулкана) — починить лифтовую машину в шахте (сразу после входа в шахту пройти вправо, чтобы попасть к ней).

A heavy duty rustproof pickaxe — тяжелая кирка — далеко справа от вулкана и очень далеко от деревни (фактически, это уже слева от океана, на пляже) — убрать тяжелый камень справа на дне океана, чтобы выпустить воздушный пузырь и иметь возможность подняться наверх из воды, а также добраться до большой монеты.

A bridgebuilder's sharp axe — топор мостостроителя — на втором ярусе шахты, после двух лифтов, слева — разрушить мост справа от вулкана (использовать посередине моста, но надо иметь акваланг, чтобы не утонуть после этого).

An empty medicine bottle — пустая бутылка — справа от дома деда Диззи — бросить в котел в доме деда Диззи.

An old medicine recipe — старый медицинский рецепт — в доме деда Диззи — дает справку о том, какие нужны ингредиенты для лекарства — можно не подбирать, поскольку он нигде не используется.

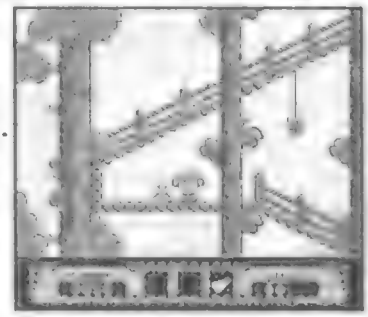
A full bottle of medicine — бутылка с лекарством — появляется из котла в доме деда Диззи после сбора всех трех компонентов — отдать деду Диззи.

A warm golden dragon egg — драконье яйцо — дает дед Диззи в обмен на лекарство — дает возможность пройти мимо дракона в шахте и забрать золотой трилистник (уходя, надо оставить яйцо, чтобы дракон не начал плеваться огнем). Чтобы добраться до дракона, надо иметь при себе динамит.

A barrel of pirate's rum — бочонок рома — возле водопада по пути к городу из деревни (чтобы достать, нужно добраться до города и пройти водопад, иначе никак) — отдать пирату, чтобы получить возможность пройти на корабль.

A very strong crowbar — крепкий лом — на Bridge St возле стены и тоннеля — открыть с его помощью люк на пиратском корабле (прямо под широким провалом, ведущим на второй ярус), чтобы достать рычаг от решетки замка Закса.

Zaks' portcullis winch handle — рычаг от решетки замка Закса — на пиратском корабле, на втором ярусе. Надо использовать лом, чтобы достать его — поднять решетку, закрывающую вход в замок Закса.



Some sticks of dynamite — динамитная шашка — в самом низу пиратского корабля, справа — взорвать завал в шахте, который не позволяет пройти к дракону (бросить возле завала, отойти и включить детонатор).

A portcullis winch wheel — штурвал — высоко на мачте пиратского корабля (нужно влезть примерно посередине корабля на мачту, а потом пробираться влево с помощью веревки) — открыть ворота в замок троллей в городе.

A complete DIY rope bridge kit — комплект для постройки веревочного моста — в левом крыле замка троллей (наверху в башне) — построить мост на кладбище, чтобы добраться до ключа с черепом.

A solid gold Irish shamrock — золотой трилистник — под драконом в шахте (чтобы добраться туда, надо иметь яйцо дракона и динамит) — отдать гному слева от кладбища, чтобы он ушел.

A gravedigger's rusty spade — лопата гробокопателя — сразу после последнего (четвертого) выхода из шахты (во время катания на вагонетке) — откопать проход на кладбище (в ямке, возле которой лежит кучка земли).

A key with a skull motif — ключ с черепом — на кладбище, справа от ямы, которую надо раскопать (чтобы достать, надо построить веревочный мост) — включить лифт в замке Закса (сразу после входа).

A dry match — спичка — слева от кладбища, сразу за гномом — поджечь солому рядом с Дензилом, чтобы разморозить его, он даст за это ласты.

A pair of flippers for swimming — ласты — дает Дензил за свое спасение — позволяют плавать под водой, но не дышать.

A cage containing Pogie the fluffle — клетка с Pogie — получается из пустой клетки после поимки зверя — отдать Дилану в его доме (этого можно и не делать, поскольку игру можно пройти без поимки Pogie).

An incredibly small pigmy cow — невероятно маленькая корова — дает Дилан в обмен на клетку с Pogie — отдать торговцу в обмен на волшебный боб (вместо этого можно отдать большую монету).

An aqualung for underwater — акваланг — на острове в океане (далеко вправо от деревни и вулкана. Чтобы достать, нужно пройти до конца вправо по верхней палубе корабля, а потом подняться со дна на воздушных пузырьках). Другой вариант — перебраться с левого берега с помощью ласт, но на пузырьках подниматься все равно надо — там звездочки — отдавать никому не надо, он позволяет сколько угодно находиться под водой без риска захлебнуться.

An empty treasure chest — пустой сундук — под водой в океане, справа на затонувшем корабле — использовать в качестве подставки справа, чтобы иметь возможность выбраться на берег возле кладбища.

A large bag of salt — большой мешок с солью — на острове посреди океана (второй выход из шахты, если кататься на вагонетке) — бросить в воду слева от кладбища, за гномом, чтобы пройти дальше.

A large coin — большая монета — в пещере, под камнем, из-под которого вырывается пузырь — отдать торговцу, он даст волшебный боб (вместо этого можно отдать ему невероятно маленькую корову).

A pair of brass cymbals — медные тарелки — под водой справа в том месте, где топором прорубается мост (справа от вулкана) (можно забрать только с акваланго) — использовать их возле Дози, чтобы разбудить ее в ее же доме (она даст персидский ковер).

4 Зак. 646

A thick Persian rug — персидский ковер — дает Дози после пробуждения — бросить на шипы в замке Закса (справа, после подъема на лифте).

A magic green bean — волшебный боб — дает торговец в обмен на маленькую корову или большую монету — посадить в том месте, где стоял гном (чуть-чуть левее таблички), чтобы получить проход к замку Закса на облака.

An empty old tin bucket — пустое ведро — в пещерке, куда попадаешь, раскопав яму на кладбище — наполнить водой из ямы здесь же и получить ведро с водой.

A bucket full of water — ведро с водой — в пещерке, куда попадаешь, раскопав яму на кладбище — залить огонь в камине в замке Закса, справа от входа.

A gymnast's bouncy trampet — гимнастический батут — в пещерке, куда попадаешь, раскопав яму на кладбище — положить на площадку под выходом, чтобы получить возможность выбраться обратно на кладбище.

Вариант прохождения игры

Ниже дан один из возможных вариантов прохождения игры, благодаря которому ее можно пройти не особо напрягаясь. Условие одно — следовать ему нужно очень точно, поскольку в противном случае легко сбиться, сделать что-то немного иначе и тогда вообще все пойдет не так. В этом прохождении вовсе не указано, какие где лежат фрукты, а звездочки указаны только те, которые легко пропустить, не зная, что за ними нужно сходить туда-то и туда-то. В остальных случаях подбирайте еду по мере необходимости, а звездочки по мере возможности, но не отклоняясь далеко в сторону от маршрута.

Возьмите ключ и используйте его, чтобы выйти из дома.

Заберите слева крепкую деревяшку и ключ от лифта Дензила.

Пройдите вправо и падайте вниз.

Теперь пройдите влево и падайте на землю.

Идите вправо, положите деревяшку рядом с шипами, чтобы получить мост, идите еще дальше вправо и берите дихлофос.

Пройдите влево до ключа от нижнего лифта и возьмите его.

Вернитесь к лифту и используйте нужный ключ, чтобы подняться наверх.

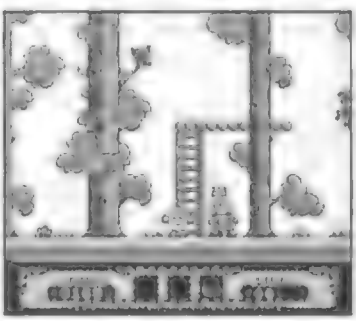
Идите вправо до растения-Диззиеда и используйте дихловос, чтобы очистить путь (дихловос больше не нужен, оставьте его здесь).

Выложите где-нибудь рядом ключ от дома Дензила и возьмите веревку (сходите влево за звездочкой).

Вернитесь к лифту и спуститесь вниз.

Идти далеко влево и подберите аппетитную курицу.

Пройдите немного вперед, чтобы сменился экран, и поменяйте веревку с курицей местами (чтобы курица была самой правой).



Идите дальше влево и, спустившись с горки, бросьте курицу, как только появится Арморог — фиолетовая зверюга.

Идите еще дальше влево, до самого водопада, забрав попутно мешок с золотом.

Через водопад нужно перепрыгивать в два приема — сначала на бочку, когда она всплывет посередине, а уже потом на другой берег.

Здесь лежит первая головоломка, за решение которой можно получить жизнь. Для этого нужно перемещать квадратики картинки таким образом, чтобы восстановить ее в первоначальном виде. Правила очень похожи на игру «15»,

но здесь квадратик перемещается не на пустое место, а меняется местами с соседним. Восстановить изображение довольно просто, если смотреть на края квадратиков — если края загнуты слева, значит, квадратик должен быть слева, если загнуты сразу две стороны, значит, это угловой квадратик. Если же у квадратика нет загнутых сторон, значит, он откуда-то из центра. Если при этом на нем видно часть птицы, то он из верхней половины, а если видны буквы, то из нижней половины. Время ограничено, но уложиться вполне возможно. В игре будет еще несколько таких головоломок, но принцип решения у всех одинаковый.

Чтобы забрать звездочку вверху, нужно прыгать с левой горки, хоть немного разбежавшись.

Идите дальше влево и после зонта (его брать пока не надо) входите в тоннель.

Отдайте мешок с золотом стражнику и выходите с левой стороны на Bridge St.

После выхода наружу идите до конца вправо, и попадете в первую мини-игру — водопад.

Вы должны спускаться и собирать звездочки, избегая врагов. При этом старайтесь держаться поближе к берегу, но не натыкаться на него — тогда преследующий крокодил будет отставать, ударяясь о берега и камни. Столкновения с препятствиями не причиняют вреда — только столкновения с врагами.

Проплыв под первым мостом, забирайте вправо, чтобы ухватить звездочку, а потом сразу влево, чтобы избежать столкновения с камнями. Проплыв под вторым мостом, группу камней надо обходить слева — справа тупик. Через некоторое время, забрав звездочку, вы попадете в левый канал, а справа будет небольшой порог — это нормально, но как только внизу появится крокодил, нужно притормозить и пропустить его вправо, чтобы спокойно забрать звездочку слева. Вскоре после этого будет мост, а после моста звездочка, рядом с которой вертятся два крокодила. Нужно либо забирать звездочку и выгребать наверх, а потом проплывать слева, либо брать звездочку и продолжать плыть прямо, в надежде проскочить между крокодилом и камнем. Второе проще и быстрее, но опаснее. После этого не стоит сильно разгоняться, будет излучина с двумя крокодилами. Нужно оказаться между ними, потом пропустить верхнего вправо и как можно быстрее грести влево, чтобы проскочить это место. Некоторое время все спокойно, потом будет звездочка и спуск по порогу, а справа будет еще один проход и тоже порог. Проскочив это место, нужно сразу забирать вправо и проплывать под мостом с правой стороны от острова, тогда будет гораздо проще взять звездочку сразу после острова. До самого финиша не будет больше ничего сложного, надо только уворачиваться от крокодилов и от камней, которые будут бросать с берега тролли. Очень желательно с первой попытки собрать на водопаде все звездочки, иначе придется проходить его еще раз. И еще — на водопад рекомендуется заходить с полным здоровьем, иначе можно не доплыть до его конца.

Завершив водопад, вы перенесетесь в другое место — к бочке с ромом, которая находится рядом с водопадом.

Берите бочку, спускайтесь вниз и опять перебирайтесь через водопад налево.

Идите влево до самой стены, забирайте звездочку и входите в тоннель, расположенный рядом.

Выбравшись с другой стороны, идите влево, берите звездочку, а потом идите до конца вправо.

Отдайте бочку с ромом пирату и поднимайтесь следом за ним на корабль.

Прежде всего, нужно собрать все звездочки в этой части корабля, но это несложно. Пройдя по тросу, падайте в первый же провал и берите звездочку слева.

Выбирайтесь на один ярус вверх, пройдите вправо и опять падайте вниз, чтобы забрать еще одну звездочку.

Стоя на маленькой площадке, прыгайте вправо за третьей звездочкой.

Выбирайтесь на самую верхнюю палубу и идите вправо, до ступенек, которые ведут вниз, собирая попутно звездочки.

Спуститесь по ступенькам и заберите звездочку слева.

Выбирайтесь обратно на верхнюю палубу (не ходите дальше вправо, туда еще рано) и подойдите к мачте, рядом с которой лежат ящики.

Запрыгните на них и с верхнего ящика прыгайте на рею слева.

Теперь по реям нужно перебраться налево, но делается это хитро. Все звездочки на виду и достаются легко, поэтому они не упоминаются.

Заберитесь на среднюю рею и используйте веревку, чтобы перебраться вправо.

Теперь заберитесь на верхнюю рею и с нее просто сходите влево.

Используйте веревку, чтобы перебраться влево.

Опять забирайтесь на верхнюю рею и используйте веревку, чтобы добраться до штурвала.

Берите штурвал и падайте вниз.

По верхней палубе идите до конца вправо, и попадете в следующую мини-игру — воздушные пузыри.

Не очень сложное задание, хотя вначале кажется очень трудным. Нужно подняться со дна залива, используя воздушные пузыри, вырывающиеся из дна. Время ограничено запасом кислорода — если время выйдет, станет на одну жизнь меньше. Попутно нужно обязательно собрать все звездочки, чтобы не проходить это задание еще раз. Звездочки располагаются то возле левой стены, то возле правой. Пузырь лопается, если стоять на нем слишком долго (две-три секунды — это все, что может выдержать пузырь). По этой причине нужно постоянно переходить с одного пузыря на другой: как только внизу появляется пузырь и догоняет ваш — переходите на него. Таким образом обеспечивается непрерывный подъем. Если пузырь, на который вы нацелились, исчез внизу, не пытайтесь попасть на него — он исчез совсем. Прыгать нельзя, а выбираться надо на правый край.

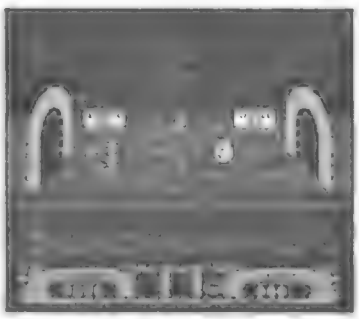
Выбравшись из залива, вы опять оказываетесь в другом месте. Это остров, расположенный далеко справа от деревни, в океане.

Берите звездочку и акваланг и выбирайтесь налево (провалившись в воду, можно не беспокоиться, но выбираться все равно надо на левый берег). Акваланг нужно забирать очень осторожно, чтобы не упасть в воду.

Долго идите по берегу влево (кирку не трогайте), пока не увидите гаечный ключ, лежащий на камне.

Берите ключ, оставив акваланг, и идите дальше влево.

Сразу после моста будет вулкан — надо стараться избегать падающих камней. Мухомор, лежащий здесь, пока не трогайте.



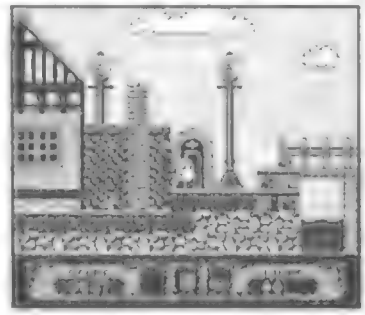
После вулкана будет вход в пещеру — войдите туда.

Идите вправо и используйте гаечный ключ на машину, стоящую в тупике, — теперь все лифты в шахте заработали.

Идите обратно и по пути подберите ключ от лифта деда Диззи.

С ящика прыгайте вправо, чтобы выбраться из шахты — углубляться в нее пока рано.

Перепрыгивайте вход в пещеру и идите влево (опасное место — идя по грунту над входом и упершись на



самом верху в место, где надо прыгать, нужно отойти немного назад и только так прыгать влево, иначе можно наткнуться на паука в следующем экране).

Долго идите влево, до самого лифта.

Оставьте веревку и ключ от лифта деда Диззи возле лифта и идите дальше влево, опять через водопад и в город.

Берите зонтик и входите в первый тоннель.

Выйдя на другом конце (на Bridge St), идите влево до лома, берите его и выкладывайте на этом месте штурвал.

Вернитесь к тоннелю и пройдите через него обратно на Castle St.

Идите влево до следующего тоннеля и входите в него.

Выбравшись с другой стороны на Dock St, идите вправо — опять на корабль.

Пройдите по средней палубе вправо, упадите во второй провал, идите еще дальше вправо и опять падайте в провал (экран сменится).

На крышке люка, на которую вы попадете, используйте лом.

Берите рукоятку внизу и выпрыгивайте обратно.

Запрыгивайте на ящики рядом с люком и с них прыгайте вправо (экран опять сменится).

Пройдите вправо и на средней палубе возьмите звездочку.

Вернитесь немного назад, чтобы упасть на нижнюю палубу, и, пройдя до конца вправо, падайте вниз.

Автоматически забрав звездочку, сразу прыгайте через мышь влево.

Смещаясь влево, падайте через провалы вниз, пока экран не сменится.

Возьмите справа динамит и звездочку.

Выбирайтесь через тот же провал обратно (прыгать налево), прыгайте через провал слева, берите звездочку и падайте в провал, через который прыгали.

Идите налево, берите звездочку и выбирайтесь через другой провал обратно наверх, но уже на корме.

Берите еще одну звездочку и с площадки забирайтесь на палубу справа (прыгать на площадку нужно, немного заступив на закругляющийся пол слева, иначе будете перекатываться).

Перебравшись через бочки, идите вправо и попадете к трюму, где была рукоятка.

Выбирайтесь наверх и идите влево, чтобы покинуть корабль — на нем в течение всей игры больше делать нечего (при условии, что, поднимаясь на пузырях, были собраны все звездочки).

Выйдя с корабля, идите влево до тоннеля.

Пройдя по нему и выйдя с другой стороны, идите вправо, до другого тоннеля.

Возле него положите рукоятку и идите очень-очень далеко вправо, до самого входа в шахту.

Спуститесь внутрь шахты и идите влево, до лифта (капли не опасны, если у вас с собой зонтик, а кристаллы восстанавливают здоровье, но их лучше поберечь на будущее).

Спуститесь на лифте, пройдите вправо и падайте в провал.

Идите вправо до самого конца ради звездочки, потом вернитесь обратно до лифта и спуститесь на нем вниз.

Берите звездочку справа и идите влево до топора.

Берите его, оставьте здесь динамит и выбирайтесь из шахты обратно на поверхность.

Возле входа в шахту оставьте зонтик и идите вправо до камня, на котором остался акваланг, забрав попутно мухомор.

Берите акваланг и идите обратно до моста.

Встав посреди моста, используйте топор, чтобы свалиться в воду (звездочку и грушу сразу под мостом пока не достать — для этого нужны ласты).

Под водой сходите вправо и заберите звездочки и медные тарелки.

Пройдите влево и, забрав звездочку, выбирайтесь опять в шахту.

Опять выбирайтесь из шахты на поверхность и оставьте возле входа акваланг.

Идите обратно влево до лифта.

Возьмите ключ от лифта деда Диззи и поднимайтесь наверх.

Идите вправо до того места, где лежит ключ от лифта Дензила.

Берите этот ключ, оставив медные тарелки.

Запрыгивайте на ярус справа и пройдите по нему до конца, чтобы забрать звездочку.

Вернитесь на левый край этого яруса и перепрыгивайте на другой.

Идите влево, пока не сменится экран, и прыгайте на ярус справа.

Пройдите еще дальше (ключ не трогать), пока экран не сменится, и используйте ключ от лифта Дензила, чтобы подняться наверх.

Спуститесь обратно и идите влево, пока не упадете с яруса.

Пройдите еще немного влево и войдите в дом.

Заберите звездочки и ключ от дома деда Диззи.

Выходите наружу и идите до конца (до обрыва) влево, чтобы собрать звездочки.

Вернитесь обратно вправо, к лифту Дензила.

От лифта пройдите до конца вправо, чтобы взять звездочку.

Вернитесь обратно и поднимитесь на лифте наверх.

Идите влево, мимо пучка соломы, и прыгайте на ярус, расположенный выше.

Идти по нему влево, пока экран не сменится дважды (сначала будет спуск вниз, потом опять подъем).

Сразу после подъема справа будет ярус — прыгайте на него, но осторожно, чтобы не попасть под паука.

Пройдите немного вперед и запрыгивайте на ярус, ведущий влево.

Идите по нему до самого лифта и используйте ключ от лифта деда Диззи.

Сразу спускайтесь на лифте обратно и идите вправо.

Упав с яруса пройдите еще немного вправо и заберите магическую звезду.

Вернитесь к лифту, поднимитесь наверх и идите вправо, к дому деда Диззи.

Откройте ключом дверь, но внутрь не заходите.

Пройдите вправо и на краю яруса возьмите пустую бутылку.

Вернитесь к дому и войдите внутрь.

Бросьте все три компонента, имеющиеся на руках, в котел, расположенный справа.

Возьмите появившуюся бутылку и отдайте ее деду Диззи, лежащему слева.

Берите появившееся яйцо дракона и выходите из дома.

Идите влево, к лифту, спуститесь вниз и падайте налево (нужно иметь запас здоровья, поскольку есть шанс наткнуться на паука).

Возьмите ключ от дома Доры и идите вправо.

После падения на нижний ярус идите дальше вправо и берите солому.

Пройдите вперед до дома Дензила и оставьте рядом с ним солому и ключ от дома Доры.

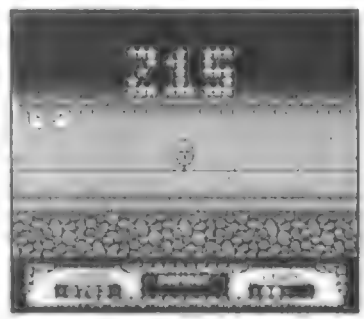
Идите вправо до лифта и спуститесь на нем вниз.

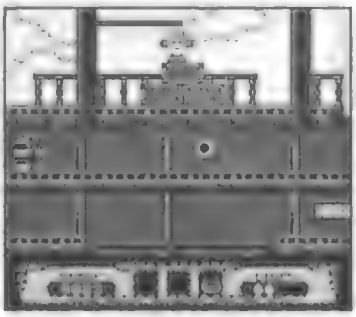
Идите влево, пока не упадете на другой ярус.

Теперь идите вправо до следующего падения.

Идите снова влево, до очередного падения, и еще дальше влево до самого лифта.

Спуститесь на нем вниз и идите вправо, до входа в шахту.





Возьмите зонтик и входите в шахту.

Идите влево до лифта и спускайтесь на нем вниз.

Идите вправо и падайте в провал.

Идите опять вправо до лифта и спускайтесь вниз.

Идите влево до динамита, берите его и идите дальше, до провала, в который надо упасть.

Идите вправо над озерами лавы, избегая вылетающих камней и собирая звездочки.

Спуститесь на лифте и идите дальше вправо до другого лифта.

Поднимитесь на нем, пройдите влево до кучи камней и выложите рядом с ней динамит.

Отойдите вправо, к ручке детонатора, и используйте ее для уничтожения камней.

Пройдите в открывшийся проход и с ящика прыгайте вправо.

Идите вправо до конца, берите золотой трилистник и выложите яйцо рядом с тем, которое уже лежит на земле.

Вернитесь до того места, где с большой кучи камней нужно запрыгивать наверх (это довольно далеко, но маршрут только один).

От этой кучи идите влево и садитесь в вагонетку, чтобы попасть в очередную мини-игру.

Вам необходимо ехать в вагонетке по старым путям, на которых полно развилок, ведущих в тупики и троллей, который будут ехать навстречу и с которыми нельзя сталкиваться. Нужно собрать все звездочки и добраться до выхода, но при этом их на пути целых четыре и все они ведут в разные места, хотя действительно необходим только один из них — самый дальний. Скорость ближе к финишу увеличивается, при этом двигаться можно только вперед.

Вот маршрут до нужного выхода: на первой развилке направо, на следующей опять направо, чтобы избежать столкновения с троллем на развилке, рядом с которой стоит табличка «Exit», снова направо (если поехать прямо, то попадете к первому выходу — опять вернетесь в шахту, ничего при этом не получив). На первой же развилке налево, взяв звездочку, направо, чтобы увернуться от тролля, на развилке после склона направо, за звездочкой. На следующей развилке прямо, а потом сразу направо, чтобы не угодить в тупик. Долго прямо, а потом направо, чтобы избежать тупика. Опять прямо, потом направо, потом прямо, чтобы не свернуть в тупик, а потом налево, чтобы не заехать в другой. После длинного прямого участка нужно удерживать кнопку ←, чтобы избежать тупика, а потом сразу →, чтобы попасть к звездочке. После этого все время прямо, до «кирпича», рядом с которым повернуть направо. Когда появится знак выхода «Exit», поворачивайте налево, а потом сразу же направо (если проедете дальше влево, то выберетесь из шахты на необитаемый остров, на котором вам делать пока нечего — туда нужно будет добраться позже и по-другому). Проехав по длинному прямому участку, на развилке опять двигайтесь прямо, чтобы забрать звездочку. После этого сворачивайте направо на одном из двух следующих поворотов, а взяв звездочку, сразу сворачивайте налево, чтобы избежать столкновения с троллем. Потом опять сворачивайте направо, а когда слева проедет еще один тролль, опять смещайтесь влево, чтобы взять звездочку и избежать тупика. Проехав еще немного вперед, вы ускоритесь и управлять вагонеткой станет сложнее. На первой развилке после ускорения двигайтесь прямо, потом два раза подряд сворачивайте налево, чтобы избежать тупиков. На следующей развилке опять налево, к звездочке. Потом поворот направо, чтобы снова выехать к звездочке. После прямого участка, когда появится знак «Exit», сворачивайте направо (если свернете налево, то попадете в третий выход, который опять ведет не туда, куда надо, хотя в конце можно будет получить жизнь — если захотите, потом прокатитесь еще раз, чтобы добраться до нее). Проскочив по извилистой дороге, на развилке сворачивайте

налево, мимо многочисленных «кирпичей». На следующей развилке двигайтесь направо, а потом, возле «кирпича», налево, и без приключений доедете до последнего выхода, который вам и нужен.

Из шахты вы выскочите в абсолютно новом месте, рядом с лопатой, куда не добраться иначе.

Берите лопату, падайте вниз и идите вправо.

Выскочив наверх, прыгайте налево, на ступеньки и идите вперед.

Идите по кладбищу влево, пока не доберетесь до кучи земли, рядом с которой будет ровное место (не пытайтесь добраться до ключа и звездочки наверху — пока что их не взять).

Слева от ровной площадки оставьте трилистник, а потом используйте лопату, стоя на этой площадке.

Провалившись вниз, возьмите пустое ведро и упадите в воду, чтобы наполнить его.

Не задерживайтесь в воде и выходите налево.

Идите вперед, собирая звездочки, и возьмите на площадке батут.

Вернитесь на ту площадку, на которую упали вначале и где было пустое ведро, и запрыгните на нее (это надо делать с разбега).

Стоя на левом краю этой площадки, выложите батут и подпрыгните на месте, удерживая кнопку ←, чтобы батут выбросил вас наверх вместе с полным ведром.

Опять подберите клевер и идите дальше влево, пока кладбище не кончится.

На экране, на котором вы окажетесь, внизу на уступе будет головоломка, за решение которой дается жизнь. Отсюда ее не достать и добраться до нее можно, если выбраться из шахты через третий выход.

Идите влево, забирая звездочки, пока не доберетесь до гнома.

Стоя рядом с ним, бросьте трилистник, и гном уберется с дороги.

Оставьте здесь ведро с водой, пройдите дальше влево и возьмите спичку.

Идите далеко вправо, до выхода с кладбища, чтобы попасть в город.

Оказавшись в городе, пройдите дальше вправо, до самого конца, чтобы собрать все звездочки.

Идите обратно влево и входите в первый же тоннель.

Выбравшись с другой стороны (на Castle St), пройдите до конца влево и опять входите в тоннель.

Опять выбравшись с другой стороны (на Dock St), сходите влево, чтобы взять звездочку, а потом идите вправо, до второго входа в тоннель (по пути будет головоломка, которая дает жизнь).

Пройдите через тоннель на Bridge St, оставьте рядом с входом зонтик и идите вправо до тоннеля.

Через него пройдите на Castle St и идите вправо, в деревню, до лифта.

Поднимитесь наверх и пройдите вправо, туда, где оставили медные тарелки.

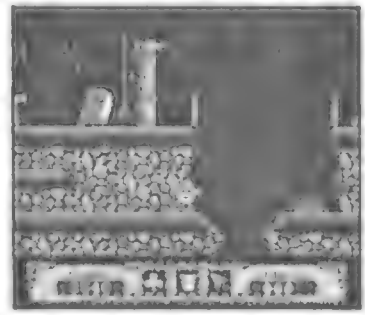
Запрыгните на ярус справа, а потом на ярус у себя над головой.

Пройдите влево и запрыгните на ярус, который будет справа.

Идите вперед до ключа от дома Дэйзи, возьмите его и вернитесь к медным тарелкам.

Идите вправо и возьмите ключ от дома Дензила.

Идите дальше вправо и запрыгивайте на ярус, ведущий влево.



Пройдите вперед, пока не сменится экран, и опять запрыгивайте на ярус, на котором стоит дом Дэйзи.

Открывайте дверь, входите внутрь и забирайте звездочки и ключ от дома Дози.

Выходите из дома, идите влево, пока не упадете с этого яруса, продолжайте идти влево и падайте еще раз, чтобы сократить путь (на этом же экране или чуть дальше должны быть медные тарелки).

Оставьте здесь ключ от дома Дози и прыгайте на ярус слева.

Пройдите вперед, прыгайте на ярус справа и идите вперед до лифта.

Поднимайтесь наверх и идите влево, до дома Дензила.

Возьмите пучок соломы, открывайте дверь и входите внутрь.

Положите рядом с замерзшим Дензилом солому, а потом спичку и немного подождите, пока он оттает.

Возьмите появившиеся ласты, заберите звездочки и выходите наружу.

Возьмите ключ от дома Доры и идите влево.

Когда экран сменится (вы спуститесь вниз), вернитесь чуть-чуть назад и перепрыгивайте на ярус слева.

Идите вперед, пока экран не сменится дважды (вы поднимитесь наверх), после чего запрыгивайте на ярус справа.

Идите по этому ярусу вперед, пока не увидите ловушку, которую нужно перепрыгнуть, чтобы не потерять жизнь.

Перепрыгнув ловушку, пройдите до обрыва и возьмите ключ от лифта Дилана.

Вернитесь немного назад, запрыгните на ярус и идите по нему до лифта, расположенного рядом с домом Дилана.

Используйте нужный ключ, чтобы подняться на лифте наверх, и идите влево, к дому Доры.

Открывайте дверь, входите внутрь и берите Дору-лягушку и обе звездочки.

Выходите наружу и идите влево, на самый край (обязательно подкрепитесь, если вам хоть немного не хватает здоровья).

Падайте вниз и идите влево, на самый край.

Прыгайте как можно дальше влево, чтобы, совершив длительный полет, упасть на пути к водопаду.

Придя в себя, идите вправо до принца, который стоит возле лестницы, и отдайте ему Дору-лягушку.

Арбалет, оставшийся от них, не трогайте и идите далеко вправо, до акваланга, который должен быть возле входа в шахту.

Возьмите акваланг и идите дальше вправо, до разрушенного моста.

Падайте вниз и забирайте звездочку (и грушу, если надо).

Обратно наверх здесь не вылезти — спускайтесь на экран ниже и плывите влево, чтобы попасть в шахту.

Поднимайтесь из шахты наверх и опять идите вправо, мимо разрушенного моста, до океана (возьмите по дороге кирку).

Ныряйте в океан и собирайте там звездочки — чтобы не перечислять, какая где лежит, укажу только, что под водой их восемнадцать и еще одна на большом острове, на котором есть и ловушка.

Когда соберете все эти звездочки, найдите на дне место, где дрожит воздушный пузырь (ближе к правой стороне).

Встаньте над пузырем и используйте кирку (лучше, чтобы при этом она была самой правой, поскольку акваланг под водой снимать опасно, но если все сделаете быстро, то можно и снять).

После использования кирки исчезнет перемычка и пузырь начнет поднимать вас вверх.

Сойдите с него и пробирайтесь вниз, туда, куда появился ход.

Возьмите монету и еще три звездочки и выплывайте обратно.

Пузыря можете не дожидаться — выплывайте на правый берег (на этом берегу лежит мешок с солью).

Оставьте монету на земле и опять ныряйте, чтобы взять большой сундук, который лежит на корабле.

С этим сундуком опять вылезайте на тот же берег.

Оставьте ласты и акваланг и возьмите монету, сундук и мешок с солью.

Идите насколько можно вправо и используйте сундук возле стены.

Забирайтесь наверх (здесь можно получить жизнь) и идите вперед, до разрушенного моста (не того, где брали звездочку и грушу).

Встаньте на краю моста и используйте мешок с солью, чтобы бревно поднялось.

Идите вправо через кладбище, пока не выйдете в город.

В городе продолжайте двигаться вправо и входите в первый тоннель.

Выбравшись на Dock St, отдайте монету торговцу, который стоит справа, но не берите пока волшебный боб, появившийся на прилавке.

Идите до конца влево, войдите в тоннель и переберитесь на другую сторону (на Dock St).

Идите вправо до второго тоннеля и перебирайтесь на Bridge St.

Пройдите еще вправо и через тоннель перейдите на Castle St.

Идите далеко вправо, в деревню, к лифту, рядом с которым лежит веревка.

Берите веревку и поднимайтесь на лифте наверх.

Пройдите вправо и возьмите медные тарелки и ключ от дома Дози.

Доберитесь до лифта Дензила (по двум ярусам наверх, а потом направо).

Поднимитесь на лифте, идите влево и запрыгивайте на другой ярус, которой будет слева.

Пройдите по нему, пока экран не сменится дважды, и прыгайте вправо.

Идите вперед, прыгайте через ловушку и запрыгивайте на ярус, ведущий влево.

Пройдите вперед и, оказавшись возле дома Дилана, оставьте один из предметов (только не веревку).

Идите влево, мимо лифта (запрыгивать никуда не надо, ярус там спускается), до паука и площадки, висящей в воздухе.

Запрыгивайте на эту площадку и используйте веревку, чтобы перебраться направо (там летает и мешается бабочка, так что может потребоваться несколько попыток).

Оказавшись там, где надо, возьмите ключ от дома Дилана и идите вправо.

Упав с яруса, используйте этот ключ, чтобы попасть в дом, и заберите в нем две звездочки.

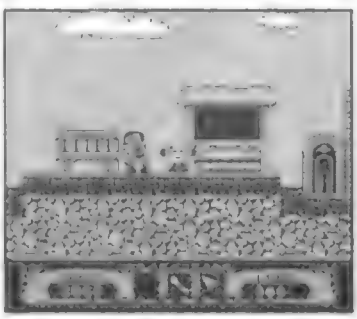
Выходите обратно, берите предмет, который оставляли, и на лифте поднимайтесь наверх.

Идите вправо (очень-очень осторожно поднимайтесь на другой экран, чтобы не наткнуться на паука).

Возле крюка оставьте любой предмет и падайте справа вниз.

Забирайте звездочку и прыгайте через муравья налево.

Справа возьмите тяжелую гирю, идите влево, падайте вниз и опять поднимайтесь на лифте.



Опять идите направо и используйте гирю, стоя под крюком, чтобы опустить ярус.

Возьмите предмет, который выкладывали, запрыгните на опущенный ярус и идите влево.

Когда экран сменится, запрыгивайте на ярус с домом.

Заберите на правом краю звездочку, после чего используйте ключ и входите в дом.

Соберите звездочки и используйте медные тарелки, стоя рядом с кроватью Дози.

Возьмите появившийся персидский ковер и выходите наружу.

Пройдите влево и запрыгните на маленькую площадку, чтобы взять звездочку.

Отсюда падайте налево, и упадете рядом с домом Доры.

Опять переходите на левый край и прыгайте влево, чтобы оказаться над лифтом деда Диззи.

Снова с самого края прыгайте как можно дальше влево, и приземлитесь на дороге к водопаду.

Пройдите обратно вправо и возьмите арбалет.

Теперь идите далеко влево, до самого города, и входите в первый же тоннель, чтобы попасть на Bridge St.

Идите опять влево и возьмите по пути штурвал, оставив вместо него любой предмет, кроме арбалета.

Пройдите вперед и возьмите зонтик, оставив вместо него ненужный предмет (но не штурвал и не арбалет).

Проходите через тоннель слева на Dock St.

Идите влево до первого тоннеля и входите в него.

Выйдя с другой стороны (на Castle St), идите до конца вправо и используйте штурвал рядом с воротами, чтобы открыть их.

Входите внутрь и примите участие в новой мини-игре. Вы должны расстреливать защитников замка из арбалета, перемещая прицел и нажимая кнопку «А». С помощью кнопки «В» вы должны уклоняться от снарядов, которые будут лететь в вас из замка. С каждым сбитым врагом шкала внизу экрана белеет, а с каждым пропущенным вами ударом она краснеет. Ваша задача — добиться того, чтобы все шарики шкалы стали белыми, тогда вы сможете пройти внутрь. Если же вы пропустите слишком много ударов, то потеряете жизнь и все придется начинать снова. Время в этой игре ограничено, но я, честно говоря, понятия не имею, что будет, если оно кончится, поскольку на игру его отводится более чем достаточно.

Когда окажетесь в замке, первым делом пройдите понизу почти до конца влево, чтобы собрать все звездочки и поправить здоровье (за последнего паука ходить необязательно).

После этого запрыгивайте на кресло, стоящее справа от паука, потом на площадку слева, а потом еще левее.

Отсюда прыгайте вправо, подпрыгивайте на месте, чтобы взять звездочку, а потом подпрыгивайте примерно посередине площадки, чтобы попасть наверх.

С маленькой площадки, на которой вы окажетесь, прыгайте вправо, чтобы добраться до звездочки.

После этого падайте обратно на маленькую площадку и добирайтесь до комплекта для постройки веревочного моста, который расположен левее и выше — просто прыгайте к нему по площадкам.

Взяв комплект, вернитесь на площадку, по которой ползает мышь, и отсюда прыгайте вправо.

Пройдите вперед и подпрыгните, чтобы взять звездочку.

Идите дальше, время от времени подпрыгивая, чтобы не пропустить площадку.

Когда попадете на нее, прыгайте влево, чтобы забрать звездочку возле камина.

Возвращайтесь на экран вниз, идите дальше вправо и падайте на ступеньки.

Пройдите вправо и, стоя рядом с правым окном, прыгайте вправо и вверх, чтобы попасть на выступ со звездочкой.

Взяв ее, переберитесь налево, чтобы забрать последнюю (в этом замке) звездочку, после чего спускайтесь в самый низ и выходите из замка (просто идите до конца вправо).

Выйдя из замка, оставьте арбалет — он больше не нужен.

Идите влево до тоннеля и входите внутрь.

Выйдя с другой стороны (на Dock St), опять идите влево, до тоннеля, и пройдите через него на Castle St.

Идите до конца вправо и возьмите волшебный боб с прилавка.

Через тоннель слева или справа от себя перейдите на Bridge St.

Теперь идите влево, пока не окажетесь на кладбище.

Идите по нему вперед и с левой стороны от ямы, которую сами же и вырыли, сможете забраться наверх.

Используйте комплект для постройки моста возле широкого провала справа от себя.

Когда появится мост, идите вправо и в конце пути возьмите ключ с черепом.

Идите влево, туда, где стоял гном и где вы оставили ведро с водой.

Используйте волшебный боб слева от таблички с изображением боба.

По появившемуся растению вам подниматься пока не надо — сперва надо принести сюда же все недостающие предметы.

Оставьте здесь ключ с черепом и идите влево — на океанский берег.

Берите ласты и акваланг и перебирайтесь на левый берег.

На берегу сразу оставьте ласты и акваланг — они больше не понадобятся.

Долго идите влево, мимо вулкана, входа в шахту, деревни и водопада, чтобы опять оказаться в городе.

Берите рукоятку от ворот замка Закса и входите в первый тоннель.

Выйдя на Bridge St, идите влево и забирайте персидский ковер и веревку, оставив зонтик.

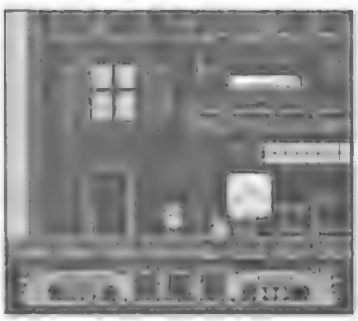
Через тоннель переходите на Dock St и идите влево до второго тоннеля.

Через него переходите на Castle St, идите вправо, последний раз воспользуйтесь тоннелем и перейдите на Bridge St.

Опять идите влево, через кладбище, к выросшему бобу.

Вам нужно забраться по растению на облака, а потом прыгать по ним и собирать звездочки. Прыгать нужно очень точно, потому что есть риск скатиться с облака и упасть на землю, тогда все придется начинать сначала. С собой вы можете взять любые три предмета, но обязательно возьмите рукоятку от ворот замка.

Оказавшись на первом облаке, прыгайте с его края вправо, чтобы забрать первую здесь звездочку, после чего прыгайте обратно.



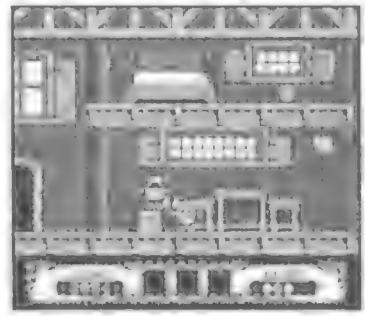
С левого края прыгайте на следующее облако.

Теперь, примерно с середины, прыгайте влево еще раз.

Опять прыгайте влево с самого края и потом еще раз, опять с края.

На маленьком облаке подпрыгивайте на месте, стоя неподалеку от левого края, чтобы забраться на облако повыше и забрать там звездочку.

После этого прыгайте на длинное облако справа, проходите по нему и падайте на другое облако за следующей звездочкой.



Теперь перебирайтесь по облакам вправо, пока не окажетесь на том большом облаке, через которое пророс боб.

Прыгайте еще правее за очередной звездочкой.

Взяв ее, прыгайте влево и вверх, чтобы попасть на облако на другом экране, а потом подпрыгивайте на месте, чтобы забраться на маленькое облачко.

На этом облачке подпрыгивайте на месте, чтобы подняться еще выше и взять звездочку.

После этого прыгайте влево, но не с краю облака, а от середины, чтобы не скатиться вниз.

Теперь прыгайте по облакам влево, пока не доберетесь до гигантского облака, на котором расположен замок Закса.

Возьмите с левой стороны звездочку и используйте возле ворот рукоятку, чтобы открыть их.

Войдите внутрь и выложите те два предмета, которые у вас есть.

Опять выходите из замка и не шевелитесь, чтобы провалиться через облака вниз и упасть на землю.

Пройдите вправо, чтобы вернуться к волшебному бобу, возьмите оставшиеся вещи и возвращайтесь в замок на облаке тем же маршрутом, каким попали туда первый раз (только не надо прыгать на отдельные облака, на которые нужно было добираться только ради звездочек).

Когда окажетесь внутри, сразу используйте ключ с черепом, чтобы запустить лифт, и подберите оставшиеся предметы — теперь у вас на руках все, что вам нужно для завершения игры.

Не поднимаясь на лифте, идите вправо, сначала поднявшись, а потом спустившись по ступенькам, и возьмите звездочку.

Идите дальше вправо и используйте ведро с водой возле горящего камина, чтобы залить огонь.

Идите до самого конца и забирайте еще две звездочки, после чего запрыгивайте на ступеньки и поднимайтесь по ним.

Запрыгивайте на уступ, торчащий из стены (экран сменится), а потом поднимайтесь по уступам на самый верх.

Пройдите влево и прыгайте за очередной звездочкой, упав при этом в самый низ.

Идите обратно влево до лифта и поднимайтесь на нем наверх.

Подпрыгивайте на месте, стоя рядом с правым креслом, а потом прыгайте на площадку справа.

Используйте толстый ковер рядом с шипами, чтобы закрыть их.

Прыгайте на площадку слева, берите звездочку и запрыгивайте на кресло.

С него прыгайте влево и вверх, а потом вправо и вверх, стоя недалеко от стены (если прыгнете неправильно, то скатитесь с площадки).

Автоматически забрав звездочку, ловите момент и прыгайте на площадку справа (с нее нужно либо быстро прыгать дальше, либо стоять совсем близко к правому краю, чтобы паук не мог вам повредить).

В любом случае, вам нужно прыгнуть на площадку с мышью, а потом еще дальше, чтобы забрать звездочку.

Справа можете пополнить свои силы, после чего прыгайте обратно на маленькую площадку с мышью и сразу сходите с нее вправо, чтобы оказаться над шипами и ловушками.

Пройдите вправо и между зубцов возьмите очередную звездочку.

Вернитесь влево и упадите вниз, к шипам.

Пройдите вправо, прыгая через ловушки, и остановитесь на краю.

Используйте веревку, чтобы попасть на площадку со звездочкой. Скорее всего, вы перекатитесь через нее, забрав звездочку, и упадете вниз, но это нормально.

Возьмите звездочку справа, под пауком, и идите влево, спустившись по ступенькам к очередной звездочке.

С этой площадки падайте вниз и опять пробирайтесь влево к лифту.

Поднимайтесь на нем и идите мимо ловушек к тому месту, где нужно использовать веревку. Постарайтесь удержаться на той площадке, где была звездочка, потому что вам надо наверх. Если свалитесь, то опять придется падать вниз, идти к лифту и возвращаться к началу этого места, то есть к использованию веревки. Чтобы удержаться на нужной площадке, отцепляться нужно, немного не долетев до факела, но нужный момент поймать довольно трудно.

Когда добьетесь нужного результата, поднимайтесь по площадкам наверх, прыгая каждый раз с края, чтобы не скатиться.

После того как экран сменится, таким же образом поднимайтесь еще выше, а потом прыгайте вправо, чтобы забрать звездочку и попытаться добыть жизнь.

Сделав это, вернитесь на ту площадку, на которой забрали предыдущую звездочку, и поймайте момент, когда паук будет подниматься. Быстро двигайтесь вправо, чтобы упасть на площадку, над которой он висит, и сразу используйте веревку, чтобы попасть еще правее. Вы окажетесь либо возле силового поля, либо свалитесь на площадку рядом с последней (во всяком случае, она должна быть последней, если вы ничего не пропустили) звездочкой.

Возьмите последнюю звездочку и проходите в башню, вход в которую раньше закрывало силовое поле.

Магическое зеркало улетит наверх и предупредит Закса о вашем присутствии. Теперь перед вами стоит последняя задача — забраться по уступам на вершину башни и разделаться со своим врагом. Время от времени сверху будут падать шары, встречи с которыми вы должны избегать. Эти шары не только отнимают у вас здоровье, но еще и сбрасывают вас обратно вниз, хотя и ненамного.

Описать маршрут практически невозможно, поскольку он, в принципе, только один, но будет множество встреч с шарами, от которых придется уворачиваться каждый раз по-разному. Могу только отметить, что прыгать вам придется невероятно точно, поскольку площадки крохотные.

Когда доберетесь, наконец, до Закса, он перестанет пускать шары. Теперь остался сущий пустяк — с большой площадки, на которой вы будете стоять, запрыгивайте на маленькую, а потом еще раз, после чего подпрыгивайте на месте. Закс выпустит молнию, от которой вы увернетесь, а магическое зеркало отразит ее в самого Закса. Когда он улетит вниз, вам останется только добраться до Дэйзи, чтобы увидеть заключительные титры игры.

Заключение

В заключение немного информации к размышлению. Возможен вариант, при котором игру нельзя будет пройти, используя данное описание, — некоторые предметы изменят свое местоположение, добавится несколько новых предметов, а звездочек станет гораздо меньше. Не надо за это ругать меня последними словами. Мне точно известно, что на Dendy существует две немного разных версии этой игры, вышедших одна за другой и различающихся в мелочах. Я видел только одну из этих версий, ту, которую описал, но у вас может оказаться другая, хотя и с точно таким же названием.

Автор описания Сергей ПАВЛОВ

JUNGLE BOOK

КНИГА ДЖУНГЛЕЙ

Disney • Количество игроков 1 • Аркада
Рейтинг ★★★★★★★★☆☆☆

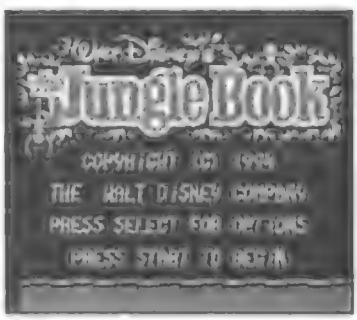
За последние восемь лет, что существует эта игра, она позаботилась о том, чтобы не оставить ни обладателей Сеги, ни Денди равнодушными к себе. Великолепная аркада, созданная еще в 1994 году по мотивам произведения Редьярда Киплинга «Маугли», сыскала себе множество поклонников. В первую очередь, она достигла головокружительных успехов благодаря качеству графики, высокой степени увлекательности и прекрасно отлаженному игровому процессу. Тот, кто еще не прошел ее, с удовольствием играет и по сей день, а те счастливчики, которые когда-то уже видели финальную заставку «Книги джунглей», нет-нет да и берут в руки картридж, дабы снова насладиться великолепной игрой.

Сюжет и принципы игры

Большинство из вас, конечно же, смотрели мультфильмы, как российские, так и зарубежные, повествующие о приключениях Маугли. Поэтому помните и его друзей: пантеру Багиру, медведя Балу и питона Каа. Они — наши неизменные спутники на протяжении всей игры — будут давать вам необходимые подсказки и советы.

Принцип игры заключается в том, чтобы за определенное время исследовать локацию, в которой вы находитесь, и собрать необходимые вещи. А именно: вам необходимо собрать определенное количество красных кристаллов, которые разбросаны в самых разных местах. Помимо этого, нас ждут захватывающие поединки с боссами, а также всякой живностью, которой населены джунгли — типа обезьяны, попугаи и носороги.

Игра идет на время: на выполнение каждого задания у вас определенно количество минут, которое неумолимо пересыпается в нижнюю колбу песочных часов. Чтобы вы все успели и все смогли на каждом уровне, я постараюсь дать вам как можно более точное и полное прохождение уровней и поединков с боссами.



Управление

Кнопка Start — загрузка и пауза в игре
Кнопка Select — выбор опций и оружия
Кнопка A — оружие, ускорение
Кнопка B — прыжок
Кнопки D-pad — направление движения
Кнопки ↓/↑ — просмотр экрана и движение по лианам

Общие правила и меню

Как известно, суть игры заключается в том, чтобы в каждой локации за определенное время собрать нужное количество алмазов. В каждой локации количество камней (они, в отличие от версии игры для приставки Сега, сиреневого цвета) варьируется, но, помимо этого, вам ничего не нужно делать в игре. Кроме того, что собирать различные призы, чтобы потом бороться с боссами. Приготовьтесь к тому, что в игре нет компаса, как это было на Сеге, поэтому все камни

придется искать буквально на ощупь, либо с моей подсказки. Еще одно солидное отличие игр двух версий — режим прыжков. В данной игре существуют целых два вида прыжков, и вы, если пробовали уже играть в Маугли до того, как начали читать это описание, должны были это заметить. Прыжок с места, без предварительного нажатия кнопки направления, очень высокий, в то время как прыжок с разбега — длинный. Таким образом, если лиана находится над вашей головой, вы, скорее всего, при помощи длинного прыжка сделать этого не сможете. А при помощи высокого прыжка вы не сможете перепрыгнуть широкий провал, поэтому нужно научиться применять каждый из двух видов в нужный момент.

Врагов можно уничтожать двумя способами: как при помощи бананов, которых у вас всегда полно (хотя бы простых), так и грубым пролетарским способом, известным еще со времен сантехника Марио, то бишь прыгая им на головы. Самыми опасными врагами в игре считаются кобры (потому что трудно уничтожаются) и попугаи (так как имеют обыкновение нападать совершенно неожиданно). Бандерлоги, несмотря на их многочисленность, большой опасности не представляют и потому заслуживают обращения не как с бандеровцами, а как с логами. Шутка. Если в версии для Сега Маугли мог отмечаться в тех местах, где стоял слоник с красным флажком, то теперь все гораздо проще — это нужно делать возле вертящегося сиреневого цветка. Еще одно солидное отличие, причем в пользу игры для Денди, — возможность не только залезать по лианам на ветки, но и слезать с веток на лианы.

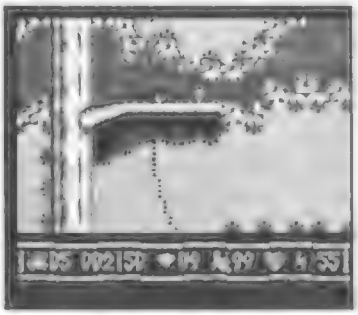
На экране вся нужная вам информация располагается в нижней его части, в широкой полоске с целой кучей значков. Первый слева, изображающий голову Маугли, и цифра рядом — количество ваших жизней. Следующий знак — группа цифр (при загрузке это нули) — изображает количество набранных вами очков. Потом идет изображение кристалла и цифра рядом с ним — необходимое количество кристаллов, которое нужно собрать в игре, и еще правее — количество оружия, используемого в данный момент. Переключается оружие непосредственно в игре (в отличие от версии Сега, где можно было переключать оружие в режиме паузы), всего у вас может быть несколько его видов: простые бананы, сдвоенные бананы, камни и бумеранги, а также можно брать маски, дающие на некоторое время бессмертие. В красном сердечке в правой стороне полоски находится ваша энергия. Чем ее меньше, тем ближе к концу игры ваши старания и тем вернее вы отправитесь к Будде на небо. При поединке с боссами их энергия изображается в виде такого же сердечка, только немного левее, на месте количества несобранных кристаллов. И самое последнее обозначение на полосе игры — таймер в правом углу.

Как только вы оканчиваете уровень (а всего их десять, плюс пять бонус-уровней), если в данной локации не предусмотрен поединок с боссом, вас забирает орел и переносит в комнату, где подсчитываются ваши очки. Оттуда же вы и попадаете в комнату бонусов, правда, только в том случае, если нашли лопату — необходимый атрибут, без которого никакие дополнительные призы вам и не приснятся.

В конце игры для любителей самой жестокой и нечестной игры я дам пароль, при помощи которого можно попасть в меню чит-кодов. Там надоедливые геймеры смогут изменить основные параметры игры, как-то: установить бесконечные жизни, время и энергию, установить невозможность падения в яму, начать игру с последнего кристалла, установить автоматическое наличие всех бонусов и, наконец, попасть в лю-

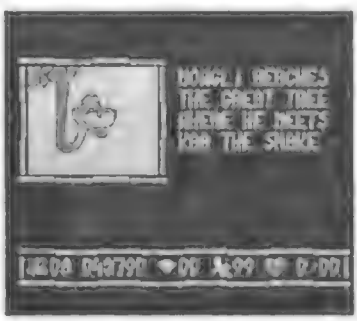
бой уровень игры, включая все пять бонусов, финальную заставку и интермисию. Но это в конце, а сейчас — полное прохождение для тех, кто хочет немного поиграть и попробовать свои силы в Книге Джунглей.

Полное прохождение



Уровень 1: Джунгли днем

Бегите вперед (на ускорении) и прыгайте на первого попавшегося носорога. Убив его, вы получите виноградную гроздь, которая (запомните на будущее) восполнит в случае надобности вашу энергию. Теперь вернитесь немного назад и, подпрыгнув вверх, по лиане заползите на ветку и убейте первого для вас в этой игре бандерлога, — за это получите порцию двойных бананов. Снова спрыгивайте вниз и на скорости бегите вправо, где, перепрыгнув большую яму, станьте на доску с камнем и летите влево. Попав на верхнюю ветку, вы приобретете первый для вас кристалл. Уничтожьте обезьяну на ветке слева, — за это получите первую маску. После этого двигайтесь далее в этом направлении и, перепрыгнув с разгона большой провал, убейте еще одну обезьяну. Пройдя до конца влево, вы увидите лиану в левом верхнем углу и на ветке над ней — жизнь и второй кристалл. После этого вернитесь той же дорогой назад (возле высокой ветки используйте вертикальный прыжок) и упадите вдоль дерева, прижимаясь вправо, чтобы попасть на ветку с очередным кристаллом. С ветки прыгайте вперед на пригорок и, обойдя гору (и взяв часики на краю обрыва) с коброй, сидящей посередине ее, убейте висляющуюся на ветке справа обезьяну — за это получите лопату (бонус). Бегите вправо, под гору, и, взяв еще один кристалл и бумеранги, перепрыгните яму (еще один кристалл на пригорке) и заберитесь на самый верх горы. Убив носорога (возможно, это кабан, но раз уж так повелось, пусть будет носорог), вы получите за него часы. Отойдите влево и заберитесь по лиане на дерево. Взяв двойные бананы и маску, с разгона перепрыгните на дальнюю ветку слева. Здесь запрыгните еще повыше, снова влево и, сбив макаку с насиженного места, возьмите причитающиеся вам виноград и шестой кристалл. После этого тем же путем вернитесь на гору и запрыгните на правую лиану (используйте высокий прыжок со спуска). Возьмите кристалл и, убив обезьяну сверху (используйте броски бананов наискосок), пройдите немного влево, чтобы взять еще одну маску (но сначала нужно будет убить ополоумевшего бандерлога). Вернувшись назад, расправьтесь с кучкой мошек и при помощи лианы заберитесь на верхнюю ветку. Сейчас нам осталось собрать всего лишь три кристалла, и все они находятся на противоположной стороне большой ямы, через которую мы переберемся при помощи лиан. Взяв один кристалл на верхней платформе, спрыгните с нее вниз, отклоняясь вправо как можно сильнее, и соберите оставшиеся два камня (перед тем как взять последний, осторожно обойдите его и запрыгните еще выше, чтобы взять маску). Орел отнесет вас прямо в комнату, где подсчитываются очки, после чего вы получите бонус.

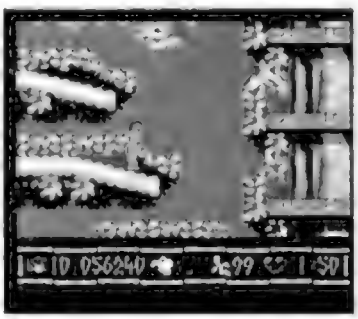


Уровень 2: Великое Дерево

Для начала пройдитесь вправо и, перепрыгнув змею (если попасть по ней бананом, присев для этого, то она на некоторое время замрет на месте, но только на некоторое время) и пройдя под роем мошек, возьмите первый кристалл. После этого

двигайтесь в обратную сторону (кстати, опасайтесь опадающих платформ, которые встречаются на ветках; они немного выделены, и их вполне можно увидеть), возьмите кристалл слева и ползите по лиане вверх. Перепрыгнув дикобраза, пройдите направо и запрыгните при помощи высокого прыжка на ветку выше. Здесь возьмите двойные бананы слева на ветке и, убив свисающего с ветки бандерлога, двигайтесь вправо — в конце ветки лежит еще один кристалл, а под ней, ниже — маска. После того как соберете призы, подойдите к дереву и возле дупла нажмите кнопку ↑ — Маугли перебросится на два этажа выше. Оказавшись на новой ветке, идите вправо и возьмите четвертый по счету кристалл, вернитесь по ветке до конца влево и спрыгните вниз — обойдя очередного дикобраза, слева на ветке вы найдете пятый кристалл и на лифте с этого этажа сможете проехать еще выше.

Выбравшись из лифта, обойдите змею и двигайтесь налево. Убив бандерлога, возьмите очередной кристалл (будьте внимательны, около него платформа обваливается) и, только после этого став на обваливающуюся платформу, летите вниз, пока не упадете на ветку с кристаллом. Взяв его, прыгайте с разбега к дереву и, добравшись до лифта, поднимитесь на два этажа выше, спрыгните с ветки слева вниз и поднимитесь еще выше. Двигайтесь вправо и запрыгните на навесные лианы. С них, попав на лиану справа, заберитесь на ветку выше и, избегая касаний змеи, подпрыгивая, уничтожьте рой мошек. Перепрыгнув змею, уцепитесь за лиану слева, а с нее прыгайте на лиану справа. Поднимитесь вверх и уничтожьте бандерлога, за которого вам дадут дополнительное время. Пройдите по ветке, находящейся немного ниже, влево, возьмите кристалл и совершите большой прыжок влево, на ветку с другой стороны дерева (в левом ее конце найдете гроздь винограда). По лиане поднимитесь выше и, обойдя змею, слева запрыгните еще выше на следующую ветку. Избегая попаданий плевков змеи, убейте ее (можно при помощи прыжка на голову) и прыжком с разбега перепрыгните на ветку справа. Убив там змею и бандерлога, за которых вам дадут часы и маску соответственно, берите слева на верхней ветке кристалл (остался один) и снова с разбега прыгайте на противоположную сторону ствола дерева. Здесь вы возьмете последний кристалл. Убив бандерлога слева на ветке, запрыгните выше и, не подходя к стволу дерева, прыгайте еще выше — у последнего бандерлога, которого вы здесь найдете, будет лопата, открывающая доступ в бонус-уровень. После этого двигайтесь вправо, перед вами первый босс — Каа.



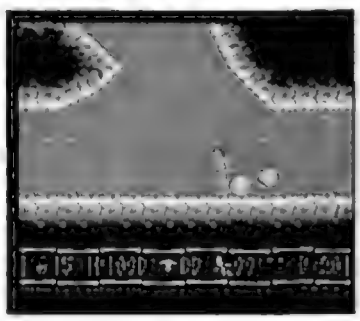
Босс: Каа

Бороться с питоном не так уж сложно, особенно если у вас есть дополнительное оружие (а у вас оно точно есть) или маски. Кроме использования оружия или снаряжения, вы можете также просто прыгать питону на голову, это тоже не возбраняется, причем забирает у врага достаточно много энергии (она изображена в форме сердца слева от указателя вашего оружия). Каа бросает в вас шарики из своих глаз (подразумевается, что он пытается вас загипнотизировать), вы же должны не только избежать их попадания, но и доставить всевозможные неприятности самому виновнику этого безобразия. Самая эффективная тактика в поведении — использование масок, но лучше всего будет, если вы даже не будете давать Каа бросить в вас шарик, вовремя прыгая ему на голову. Всего необходимо около семи прыжков на голову Каа, чтобы поединок закончился вашей победой.

Уровень 3: Нижний патруль

Здесь нам нужно собрать не десять, а целых пятнадцать алмазов, что, вроде бы, должно сильно усложнять задачу, но в реальности это далеко не так. Дело в том, что локация Нижнего патруля очень узкая, здесь нет таких высоких деревьев, как в первом уровне, а алмазы, как им и полагается, можно искать только в двух местах — на ветках деревьев и у их корней, на земле. Соответственно, при том, что уровень очень невысок, наша задача очень упрощается. С другой стороны, в третьей локации очень много врагов, например, попугаев, от которых вообще спасения нет, — так достают. Добавляет нервных передряг еще и сам патруль: внизу целой толпой двигаются слоны, между которыми, как водится, все же есть пространство, куда вполне можно свалиться. А еще слоны время от времени выбрасывают хоботом струю воды себе на спину, что также является дополнительным стимулирующим фактором, не давая вам подолгу задерживаться на спине животного. Если в игре для консоли Сега на спине слона можно было присесть, и вода бы в вас не попала, то теперь придется прыгать, не иначе, — по-другому нельзя.

Убив попугая, крутящегося под носом, цепляйтесь за навесные лианы вверху (высокий прыжок) и, продвинувшись по ним вправо, перескочите на лиану выше, с которой попадите на предыдущую ветку (опасайтесь бандерлога, который сидит сверху) и соберите два первых камушка. Расправившись с обезьяной (нечего ей там сидеть), двигайтесь по ветке, на которой он сидел, вперед (если спрыгнуть вниз вдоль ствола этого дерева, можно взять двойные бананы, но тогда придется прыгать назад по спинам слонов), и, убив еще одну обезьяну, запрыгните на навесные лианы справа. Убив попугая после небольшого путешествия по ним, с последней навесной лианы, с самого ее правого края спрыгните вниз — возьмете кристалл на небольшом островке. По спинам слонов проберитесь вперед, на следующий остров, и там, разделавшись с роем мошек, по лиане справа заберитесь на дерево. Обойдя змею, возьмите слева кристалл и, вернувшись назад, перепрыгните на ветку справа. Здесь, взяв еще один кристалл и убив очередную макаку, спрыгните вниз под дерево за новым камушком. Отсюда по лиане переберитесь на дерево справа, где на ветке лежит маска. Взяв ее, расправьтесь с мухами справа и ползите вверх, где, убив попугая, при помощи лианы перепрыгните на дальнюю ветку справа. Обойдя змею, возьмите кристалл в основании этого дерева (таким образом, нам останется собрать еще восемь камней), вернитесь на ветку и прыгайте на лиану справа. Осторожно обходя птичку (здесь убить ее невозможно), по лианам ползите до следующего дерева, где на первой же ветке найдете камень. Если же вы вдобавок и спуститесь к подножию дерева, то найдете внизу еще и бумеранги. Вернувшись по лиане на ветки дерева, расправьтесь с бандерлогом и попугаем и переберитесь по лианам на дерево справа (не на то, где сидел бандерлог, а дальше) здесь еще одну макаку, спуститесь к основанию ствола. Теперь нам осталось найти всего лишь шесть камней.



Поднявшись снова на дерево, по лианам двигайтесь вправо и, как только попадете на дерево, убейте бандерлога, иначе потом он вам не даст спокойно жить. Взяв за него бумеранг, спуститесь вниз, разделайтесь с носорогом (виноградная гроздь за его убийство) внизу и возьмите десятый по счету кристалл. После этого ползите обратно на де-

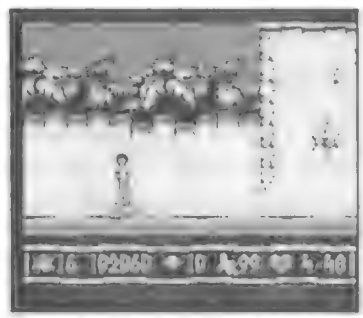
рево и по лианам двигайтесь вправо, до следующего дерева. Убейте попугая и возьмите на верхней ветке кристалл, потом кристалл на ветке пониже справа. По лиане затем ползите вправо и, убив бандерлога, спрыгните под дерево — под ним лежит жизнь. Теперь при помощи ускорения перепрыгните на остров справа и, убив носорога (у него лопата) и забравшись вверх, возьмите кристалл и бегите на скорости вправо. Перепрыгнув змею, свалитесь (все еще на ускорении) вниз с края ветки (немного правее), — вы окажетесь на островке с камнем, после чего нам останется найти последний кристалл, на что у Маугли примерно одна минута времени. Сделать это вовсе несложно: на ускорении перепрыгните на следующий остров справа — там и лежит алмаз.

Уровень 4: Река

Перепрыгнув рыбу, пройдите немного влево и прыгайте на панцирь черепахи, торчащий из воды. Она повезет вас еще дальше влево, и, когда вы доберетесь до острова и избавитесь от мошек (можно просто присесть и проплыть под ними), прыгайте вверх. По лиане заберитесь наверх, убейте бандерлога (за него вы получите камни) и при помощи ускорения перепрыгните на лиану справа. Заберитесь вверх и убейте еще одну макаку и попугая, после чего по самым верхним лианам ползите влево, там вас ждет первый камень в этом уровне.

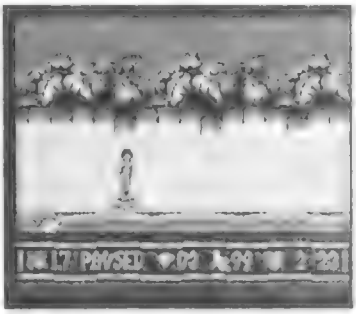
После этого вернитесь ко второму дереву, которое справа, и спрыгните вниз, вдоль ствола. Упав на землю, сойдите вправо еще ниже и по камням прыгайте вперед. На островке, которого вы достигнете, убейте лягушку. После этого сойдите на камень справа и на панцире черепахи плывите вперед. Как только до островка, который вы увидите справа, можно будет допрыгнуть, скачите вперед и, взяв кристалл, вернитесь назад на черепахе. Ползите по лиане вверх, убейте бандерлога и, по навесным лианам добравшись до вертикальной лианы слева, заберитесь на ветку, где после уничтожения очередной макаки, которая появляется там, где ей заблагорассудится, возьмите кристалл. Перепрыгнув на ветку справа, убейте еще одну макаку — за нее вы получите лопатку-бонус.

Спустившись вниз (справа) на землю, поднимитесь на вершину горы и, убив попугая, делайте затяжной прыжок с разбега вправо: до противоположного берега вы не долетите, но, если постоянно держать кнопку вперед, долетите до островка, где найдете виноградную гроздь и жизнь. С того островка, на котором лежит жизнь, запрыгните наверх и, поднявшись в гору, возьмите четвертый кристалл и время. Теперь идите до самого низа горы и упадите (ровно с обрыва) вниз на спину черепахе. Она довезет вас до острова, где Маугли, обойдя двух рыб и поднявшись повыше, сможет уцепиться за лиану, предварительно разделавшись с попугаем. Поднимитесь вверх и, обойдя змею, пройдите немного налево, чтобы по лианам забраться на ветку сверху, где находится очередной кристалл и часы. После вернитесь на предыдущую ветку и перепрыгните на лианы справа, где, убив бандерлога (камни), вы возьмете еще один кристалл. Нам осталось собрать всего четыре камня, чем в ближайшем будущем мы и займемся.



С ветки справа спрыгните на нижнюю слева ветку, возьмите маску и упадите еще ниже, к основанию дерева — здесь лежит кристалл. Посмотрите вниз — под островом находится черепаха. Становитесь на нее и плывите вперед, избегая касаний рыб (о скором появлении камбалы можно судить по

пузырям из воды), и скоро доберетесь до острова, на котором прыгает лягушка. Попав на него, разделайтесь с зеленой вражиной и прыгайте на лиану справа. Убив на ветках двух бандерлогов, вы найдете еще один камень. После этого упадите вниз вдоль ствола, на земле лежит еще один алмаз, и, дойдя до обрыва справа, спрыгните на камень внизу. По таким же камням скачите вперед и заберитесь на остров. По лианам и веткам, уничтожая врагов и собирая призы, доберитесь до вершины, где найдете часики, и потом упадите вниз, где на крокодиле доберитесь до следующего, последнего острова. Поднявшись по лианам вверх, вы найдете последний камень, а также множество других призов. После этого спуститесь вниз и на черепахе доберитесь до места поединка со вторым боссом — Балу.

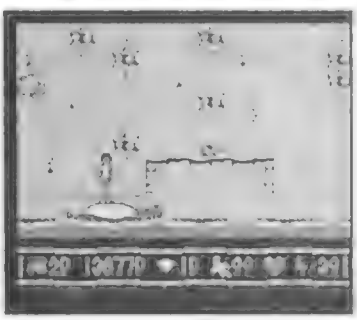


Босс: Балу

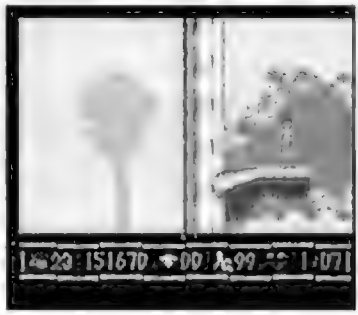
Поединок весьма прост, так как единственное, чем может вам помешать медведь, — так это исчезновением камней. Вам же необходимо, используя алгоритм их исчезновения, просто перескакивать с одного на другой, изредка пользуясь другими подручными средствами. Лучше всего стоять на ближайшем камне к врагу. Первая последовательность камней такова: крайний левый исчезает, за ним средний и только потом тот, на котором стоит ваш. Вам необходимо в том момент, когда камень, на котором стоите вы, уже начал погружаться, а второй еще только подымается, успеть перескочить с одного на другой. Потом погружаются два крайних камня, а средний остается. Третий раз вы можете спастись от утопления при помощи черепахи, которая выплывет справа, после этого появляется средний камень, затем крайние, и все повторяется. Чтобы повторений было не слишком много, советую во время боя пользоваться бумерангами, — они довольно сильны, чтобы быстро убить врага.

Уровень 5: Балу и река

Уровень, в который мы с вами попадаем на этот раз, очень сложен. Причем во всех отношениях. Сложен как в способе и возможностях добывания алмазов, так и по количеству врагов и соотношению его с количеством времени, отведенным на всю операцию. Их отношение прямо пропорционально: против огромного количества врагов выставлено столь же малое количество времени. Если на Сеге этот уровень проходился так же просто, как и предыдущие, то здесь нам придется изрядно попотеть. Но не переживайте — наградой нам будет чувство собственного достоинства, а тех, кто не смог пройти эту локацию с первого (пятого, десятого, двадцатого) раза, в конце описания ожидает ба-а-альшой сюрприз, при помощи которого ну ничего не стоит пройти всю игру. Но, однако ж, не стоит заглядывать в конец прохождения сразу — лучше постарайтесь сами, тем более перед вами — полное и точное прохождение уровня.



Для начала нам предстоит целых две минуты из пяти провести на пузе медведя, так любезно укокошенного в предыдущей схватке. Маугли должен проплыть до самого конца реки, стоя на Балу, но не просто так проплыть, а пройти через громаднейший заслон из прыгающих рыб, попугаев, макак и всяческих препятствий. Что можно сказать по поводу врагов... да ничего нельзя: вам нужно постоянно быть начеку и следить за тем, чтобы какая-нибудь селедка не зарядила вам в лоб, следить за летающими целыми стаями, разноцветных петухов и вовремя их перепрыгивать либо приседать под ними (бросать в них бананы бесполезно). Ред-



ко встречающихся макак также нет никакой возможности уничтожать — уж очень сильно засели. Другое дело встречающиеся под конец путешествия на медведе камни и гиппопотамы. Чтобы вам не стало плохо и вы не потеряли часть своей энергии, необходимо убирать их из-под носа медведя, для чего нужно предварительно на них прыгать. С последнего гиппопотама, как только станете на него, прыгайте вверх высоким прыжком — у вас в кармане первый камень (если, конечно, лягушка, сидящая рядом, вас не замочит прежде, чем вы замочите ее).

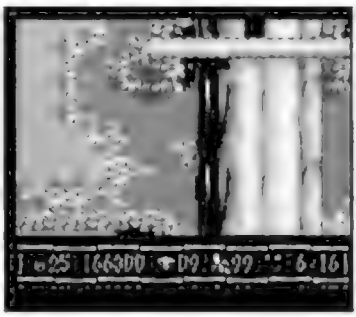
Итак, взяв первый кристалл, на ускорении мчитесь вперед, перепрыгивая пропасти и всякую живность (носороги и дикобразы). Конечно, первого бандерлога, попавшегося на пути (помните, тот, который обстреливал вас, когда медведь вез Маугли по реке), необходимо отправить к праотцам. После того как перепрыгнете очередную ямку, возьмите второй кристалл на уступе внизу (будьте осторожны и не свалитесь вниз, иначе придет абзац) и, подкрепившись виноградной гроздью, заберитесь вверх и двигайтесь до конца влево, пока не увидите первую лиану. Не выбираясь до конца, уловите подходящий момент, когда змея и мухи будут справа, выберитесь на поверхность ветки и прыгайте на лиану слева. Забравшись на ветку, убейте макаку и спрыгните на нижнюю ветку справа по стволу дерева, — возьмете еще один кристалл. Отсюда прыгайте с разбега налево на лиану и, снова забравшись на старое место, пройдите направо. Уничтожьте рой мошек и по лиане заберитесь вверх на самую высокую ветку. Убив здесь бандерлога, возьмите еще один кристалл слева. После этого вернитесь направо и с разбега с края ветки прыгайте вперед, к следующему дереву, — прилетите как раз на небольшую веточку, где лежат камни. Взяв их, с края этой ветки (справа), летите вниз, отклонившись примерно на ширину одного бандерлога (единственная конвертируемая валюта в этой игре — бандерлог), вперед, и Маугли приземлится прямо на голову кобры, за которую получит часы. С разбега сигайте на ветку справа (она не видна, но именно на нее вы и приземлитесь), быстро бегите вперед (вправо) и спуститесь еще ниже на одну ветку. Здесь убейте мошек и, став на опадающую платформу, быстро прыгайте с нее на лиану справа. Убив макаку, пройдите влево и возле попугая прыгайте еще выше на лиану. Здесь, приобретя очередной камушек (осталось пять), прыгайте еще выше и, взяв жизнь на верхней ветке, с разбега прыгайте влево, на ветку другого дерева, где лежит алмаз. Возвращайтесь назад, на предыдущую ветку, и, свалившись с нее (справа) вдоль дерева, станьте на ветку внизу. Отсюда с разбега прыгайте на дерево справа (падайте вдоль его левой стороны, чтобы стать на маленькую ветку слева по стволу) и заберитесь на большую ветку справа вверху. Убив попугая, заберитесь на навесную лиану и с нее перепрыгните на вертикальную лиану справа вверху, а уже с нее прыгайте влево на ветку, где лежит виноградная гроздь. Взяв ее, пройдите влево, возьмите алмаз и прыгайте на лиану.

Поднявшись по ней вверх, возьмите жизнь и алмаз справа. Прыгайте на навесную лиану справа вверху и ползите до конца, где увидите крайнее справа в локации дерево. Убейте обезьяну (за нее получите лопату бонуса) и возьмите предпоследний камень, после чего падайте вдоль правой стороны ствола дерева, — вы упадете на ветку, где лежит последний алмаз.

Уровень 6: Деревня

Пройдите немного влево (убив предварительно летающую белку) и возьмите камни, после чего двигайтесь в обратном направлении и, спрыгнув с длинной ветки вправо к следующему дереву, возьмите первый кристалл. После этого поднимитесь на лифте на два этажа вверх, спрыгните вниз слева и возьмите еще один кристалл. Вернитесь, спрыгнув с дерева, к дуплу и двигайтесь снова вправо, на ускорении перепрыгивая ямы. Добравшись до хижины (у вас уже

собрано три камня), при помощи навесных лиан заберитесь на вертикальную справа и, попав на ветку, возьмите кристалл. Свалившись вниз вдоль ствола дерева, на ветке возьмите жизнь и при помощи лифта езжайте выше на два этажа. Взяв слева алмаз, свалитесь вниз на одну ветку и с нее прыгайте вниз влево, к предыдущему дереву. Войдите в хижину и нажмите кнопку ↑. Вы вернулись на исходную позицию, и Маугли осталось собрать пять камней.



Пройдите вправо и на большой ветке первого дерева, в самом ее верху, запрыгните на навесные лианы. С них, избегая встречи с попугаем, прыгайте на вертикальную лиану, заползайте вверх и бегите влево, пока не доберетесь до лианы, над которой сидит бандерлог. Убив его, возьмите причитающуюся вам маску и по лианам переползите вправо на ветку дерева справа. Дойдя вправо до конца противоположной ветки, по лиане заберитесь вверх и с этой ветки спрыгните на ветку ниже слева, где лежит шестой камень. Вернувшись обратно на ветку с лианой, заберитесь снова вверх, допрыгайте до хижины слева вверху. Войдите в нее и перелетите в другую хижину, справа вверху, возле которой убейте бандерлога (за него вы получите лопатку) и возьмите часы.

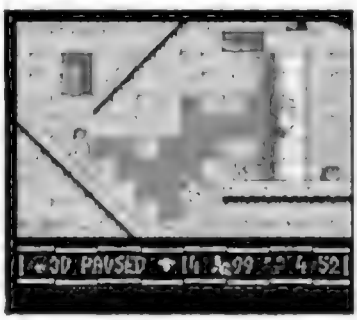
Двигайтесь вправо к следующей хижине, возьмите возле нее алмаз и перекиньтесь из этой хатки ниже. Возьмите бумеранги слева от хижины и двигайтесь вправо, пока не спуститесь на ветку, где сидит бандерлог. Убив его, возьмите слева алмаз (осталось два) и войдите в хижину над головой. Выйдя из другой хижины, спуститесь прямо под ней по лиане на ветку ниже слева. Взяв жизнь, войдите в хижину и бегите вперед. Взяв по дороге предпоследний камень, перепрыгните яму и, схватив последний алмаз, принимайтесь за дело — Маугли предстоит поединок с боссом.

Босс: Три бандерлога

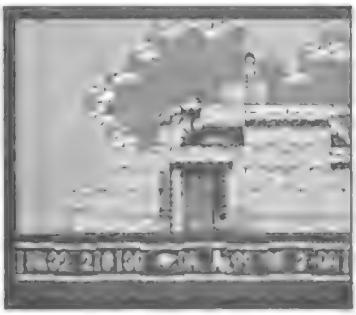
Поединок с боссом достаточно сложен, так как в данном случае вы сражаетесь не с одним врагом, а сразу с тремя. Чтобы обезьяны не попадали по вам орехами, лучше занять позицию на сгибе ветки слева от босса и оттуда, присев, бросать бумеранги, после чего переходить, в зависимости от наступления врага. Когда энергия босса кончится, он распадется на троих обезьян, и вам необходимо будет расправиться с ними по очереди. Сначала необходимо уничтожить нижнюю макаку, за которую вам дадут гроздь винограда, потом ту, что справа (тоже гроздь), и только потом третью, ту, что слева вверху.

Уровень 7: Руины

Следующий уровень очень сложен для прохождения, но теперь нас этим уже не удивишь, и не такое видали. За пять минут (можно, однако, немного увеличить этот временной промежуток) Маугли нужно собрать целых пятнадцать камней, и не где-нибудь, а в самом запутанном уровне во всей игре. Как и в аналогичной игрушке для Сеги, после сражения с бандерлогами в деревне герой попадает в развалины древнего города Обезьян, после прохождения которых (это два эпизода) будет сражаться с Королем Луи. Первый эпизод, как я уже говорил, на редкость запутан и сложен в прохождении, но, однако, с помощью всемогущих духов (нужно думать, обезьяньих) и данного прохождения, надеюсь, вы справитесь с ним без особого труда.



Начав игру, по лиане прямо под вами спускайтесь вниз. Осторожно обходя мошек, прыгните вправо и, взяв первый в

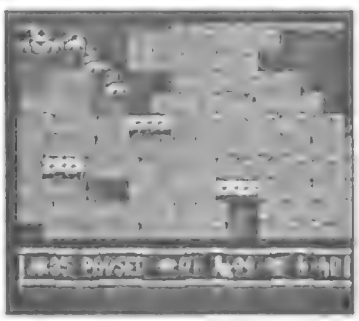


уровне кристалл (подумать только, это первый из пятнадцати!), двигайтесь по наклонной влево. Прыгнув на платформу, где лежат двойные бананы и жизнь, спрыгните вправо и, дойдя до края горки, спуститесь вниз по лиане (до ее конца), и, раскачавшись и пропустив мимо попугая, прыгайте влево. Взяв второй кристалл, с разбега запрыгните обратно на лиану (осторожно, не стойте долго на обваливающейся платформе!) и, не отпуская кнопку разбега, с раскачки сигайте вправо как можно дальше, чтобы попасть на платформу, где лежит еще один камень. С этой платформы прыгайте влево вниз и, убив бандерлога (бросайте бананы наискосок), с разбега прыгайте вправо, на очередную платформу (которая сейчас не видна) и берите кристалл и часики. Убив рой мошек, цепляйтесь за лиану и с раскачки прыгайте вправо на платформу, рядом с которой летает попугай: убив его, пройдите по ней вправо и возьмите еще один камень.

Теперь вернитесь обратно на лиану, убейте скорпиона и заберитесь на платформу. Поднявшись выше и убив попугая, вы найдете еще один камушек (а также бананы). Отсюда прыгайте с разбега влево, потом еще раз и поднимайтесь к исходной позиции. Став на платформу, переждите появление камня сверху и двигайтесь вправо. Возьмите еще один камень на пеньке и прыгайте с разбега на противоположную платформу. Таким образом, обходя камни, скоро доберетесь до лианы. Запрыгнув на нее, летите к дверке. Взяв маску, берите очередной камень на пеньке справа. После того как уничтожите попугая, спуститесь с пенька и двигайтесь влево вниз по наклонной. Перепрыгнув одну ямку, возьмите девятый камень и возвращайтесь назад. Нам осталось собрать всего шесть алмазов. Перепрыгните на следующую платформу (конусовидная) и, добравшись до ее правого конца, спрыгните вниз. Взяв еще камушек внизу, вернитесь на платформу верх и, разогнавшись с ее верхней части, почти с самого конца (ниже сиреневого цветка) прыгайте вперед и летите до самого конца вправо — вы должны попасть на платформу с открытой дверью (либо на лиану немного выше нее). По лианам поднимайтесь в самый верх и возьмите кристалл, а также, убив бандерлога на платформе вверху, возьмите лопатку бонуса. После этого (нам осталось собрать всего четыре камня) возвращайтесь по тем же лианам вниз.

Взяв камень возле двери, прыгайте вниз и возьмите еще два камня на платформе внизу, и прыгайте с нее к другой открытой двери. Соберите призы здесь и прыгайте по платформам слева вверх. Добравшись до большой платформы, пройдите вправо и по лиане заберитесь на такую же платформу вверху. Пройдите до ее конца влево и, перепрыгнув яму, возьмите последний камень.

Уровень 8: Внутри руин



Этот уровень довольно прост, потому что в нем нет врагов, и вам не предстоит вступать в самозабвенные баталии. Зато весь уровень вам предстоит прыгать по платформам (обваливающимся, надо сказать), и на каждый прыжок у вас всего лишь одна попытка. Второй не дано. Писать прохождение этой локации не имеет смысла, но все же дам вам несколько подсказок, так как кое-где здесь имеются прямо-таки тупиковые местечки.

Поначалу все просто: прыгай себе и прыгай, сколько душе угодно, главное, не промазать и не застрять на платформе. Но скоро на пути встретится развилка: поднявшись в правый угол, вы увидите две дороги: направо и налево. Двигайтесь только левой, правая — тупик, и ни к чему, кроме финита ля

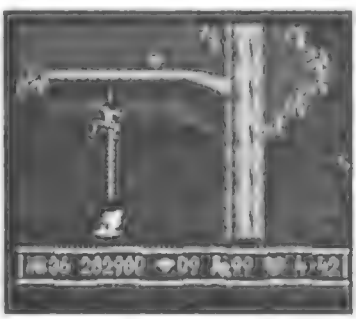
комедия, вас не приведет. Это первый секрет, самый простой, надо сказать. Дальше труднее. Скоро Маугли доберется до места в левой части лабиринта, где дорога вообще обрывается. Обратите внимание: слева от последней платформы — дыра в стене, откуда виден лес. Чтобы попасть на платформу, которая не видна, просто идите влево, держа кнопку направления, — Маугли будет спокойно спускаться по ступенькам. Когда появится платформа слева, которая уже видна, прыгайте на нее и поднимайтесь снова вверх. Добравшись по камням до перекрытия (слева сидит король Луи, с которым скоро предстоит бороться), сходите влево за призами и единственным кристаллом, который нужно собрать в этом уровне. После этого двигайтесь к боссу.

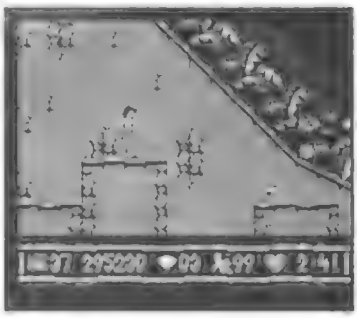
Босс: Король Обезьян

Босс не так сложен, как этого можно было ожидать, и намного проще уничтожается, чем в аналогичном месте для Сега. Там Луи хоть двигался по комнате и пытался реально вас достать, здесь же ему отведена совсем маленькая роль — просто сбрасывать на вас камни. Маугли, в том случае, если у него полная жизнь (а она должна быть полной, так как никаких врагов в этом уровне не было) и имеются в арсенале бумеранги, ничего не стоит разделаться с громадной макакой. Вам нужно просто стать на сгибе пола перед врагом (в этом случае он будет практически только катать на вас булыжники, сверху их падать будет мало) и, прыгая, бить Луи бумерангами. В какой-то момент сверху свалится лопатка, обязательно подберите ее. Максимум, какой вред сможет причинить вам король, — пару раз попасть камнем.

Уровень 9: Джунгли ночью

Обойдя катающегося дикобраза, двигайтесь на ускорении вправо и, перепрыгнув два провала, возьмите первый камень и возвращайтесь назад. Снова избегая встречи с дикобразом и летучей мышью, запрыгните на лиану и, дождавшись, когда рой мошек отлетит в сторону, заберитесь на ветку. Взяв второй камушек, запрыгните на навесную лиану и с ее правой части летите на участок земли. Добравшись до его правого конца, убейте мошек и запрыгните на лиану. По ней поднимайтесь вверх и двигайтесь до самого верха дерева, уничтожая летучих мышей и прыгая по лианам. Вверху убейте обезьяну и возьмите оставшуюся от нее маску. Прыгайте с края ветки налево, убейте кобру (виноградная гроздь) и ползите по навесным лианам влево, пока не запрыгнете на дерево. По его веткам спускайтесь вниз влево, по дороге возьмите жизнь и, убив кобру и взяв за нее часики, снова поднимитесь по веткам вверх. Убив белку и собрав несколько призов, на вершине дерева возьмите слева на ветке кристалл (осталось семь) и, разогнавшись, прыгайте вправо на ветку другого дерева (если зацепитесь за первую лиану, просто прыгните дальше и летите вниз). Там, убив летучую мышь и взяв четвертый кристалл, идите влево и вернитесь на предыдущее дерево в самый верх. По лианам летите вправо и, попав на дерево, разберитесь с мошками и бандерлогом на потолке (лопатка бонуса). Добравшись до крайней правой ветки, с ее обваливающейся платформы прыгайте вправо. Здесь на ветке вы возьмете еще один камень (осталось собрать четыре алмаза) и падайте вдоль дерева в самый низ. Пройдите налево до конца площадки и спрыгните прямо вниз — вы попадете на островок с алмазом. Взяв его, пройдите до конца вправо, возьми-



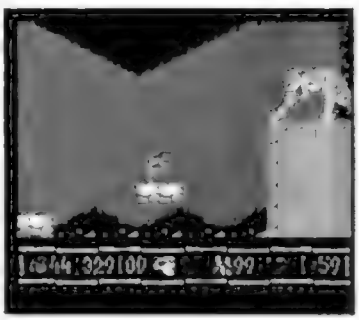


те еще один, и, выбравшись на поверхность, возьмите часы и лезьте вверх по лиане. На ветке справа возьмите предпоследний камень, поднимитесь вверх (и по дороге захватите жизнь), по лиане ползите влево, заберитесь на следующее дерево и, поднявшись на одну ветку вверх по лиане слева, бегите вправо, уцепитесь за очередную лиану (предварительно уничтожив летучую мышь) и заберитесь наверх, на крону дерева. Перед вами последний в этом уровне камень, хватайте его и летите в подсчет очков.

Уровень 10: Пустоши

Перепрыгните с разгона яму с огнем (и молнией, надо сказать) и, забравшись на пригорок, над которым висит лиана, спрыгните вниз, вдавив кнопку ←, чтобы взять жизнь. После этого пройдите вправо, пока не возьмете камень, и затем вернитесь на пригорок и ползите вверх по лиане. Обходя костры и скорпионов, пройдите по веткам через провал налево, возьмите второй камень и ползите вверх по лиане. Забравшись на ветку, пройдите вперед и, взяв маску, лезьте еще выше по очередной лиане. Оказавшись на дереве, заберитесь на его вершину, где летает мышь и лежат часы, возьмите последние и перепрыгните на ускорении провал слева. Добравшись до тупика, возьмите жизнь и падайте вниз с обваливающейся платформой, прижавшись влево, — на небольшой ветке возьмете третий камень. Спустившись еще ниже, снова прыгайте на лиану справа и заберитесь на следующее справа дерево. С той ветки, на которой вы находитесь, сойдите вниз на ветку справа и, присев, чтобы не попасть на мышь, возьмите еще один камень. Перепрыгнув провал справа, бегите вперед, на ускорении прыгая через препятствия, и возьмите пятый камень. Здесь по лиане спуститесь вниз, возьмите часы и вернитесь назад. По навесным лианам справа ползите вперед и, убив мышь, заберитесь вверх. Убейте кобру и ползите еще выше, откуда прыгайте влево, на самый край костра. Прыгая в ту же сторону, доберитесь до алмаза, потом прыгайте с разгона (хотя и маленького, но достаточного) назад и перепрыгивайте на ветку внизу справа. Вернитесь вверх по лиане и, пробежав вправо через огни и камни, прыгайте в правый угол локации. На ветке возьмите кристалл и виноградную гроздь. Спрыгнув еще ниже (вправо), возьмите часы, двигайтесь влево и возьмите еще один камень (осталось два). Взяв маску, заберитесь наверх по лиане слева и двигайтесь в этом направлении, пока не перепрыгнете на дерево слева. Спуститесь на два этажа ниже по правой стороне дерева и возьмите кристалл на ветке слева. Спуститесь вниз по лиане и спрыгните к основанию дерева. Двигайтесь вправо, пока не доберетесь до ямы с молнией, — там, куда она бьет, лежит последний камень. Брать его нужно очень осторожно, чтобы молния не попала по вам, дражайшим. После этого двигайтесь вправо, вас ждет встреча с Шер-Ханом.

Босс: Шер-Хан



Поединок не столь сложен, сколь долог. Вам необходимо, прыгая с одной обваливающейся платформы на другую, избегать огней, которые бросает враг, и молний, которые иногда попадаются здесь. Идеальным оружием является бумеранг, можно также использовать двойные бананы. В общем, все довольно просто.

Напоследок

Как я и обещал, в конце игры приведу секрет, позволяющий без особых усилий пройти игру. Точнее, это даже не секрет, а лазейка, любезно оставленная нам програм-

мистами, при помощи которой можно изменять настройки игры, то бишь вводить чит-коды.

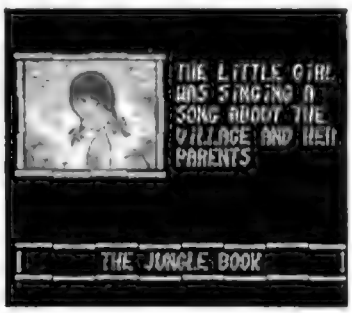
Когда появляется центральная заставка игры, на ней написано, что нажатием кнопки Select вызывается меню опций. Войдя в него, установите курсор (цветок) напротив самой нижней графы (Sound test) и, переставляя номера эффектов, нажимайте кнопку (B) в такой последовательности: 40, 30, 20, 19, 18, 17, 16, 15. Если все правильно, вы попадете в экран чит-кодов, где увидите несколько пунктов, в том числе:

1. Solid bottom mode — позволяет при установке не проваливаться в пропасти
2. No energy loss — вы не теряете энергию, находящуюся в сердечке
3. Infinite lives — неограниченное количество жизней
4. Infinite time — бесконечное время
5. Single gem mode — вам необходимо собрать всего один кристалл изо всех, расположенных в уровне (то есть любой)
6. Force bonus level — у вас есть все лопаты-бонусы
7. Level — выбираете любой уровень, с которого начинаете игру.

Перестановка параметров до шестого включительно осуществляется при помощи нажатия кнопки Select, последний, седьмой пункт, переставляется кнопками →/←. Таким образом, вы сможете попасть с самого начала в любой уровень (включая пять различных бонусов, концовку и загадочный 13 уровень), установить себе бесконечное здоровье и время, и гонять по всему уровню взад-вперед, как вам заблагорассудится.

Вот, кажется, и все. Удачи в прохождении!

Автор описания Денис НЯНЕНКО

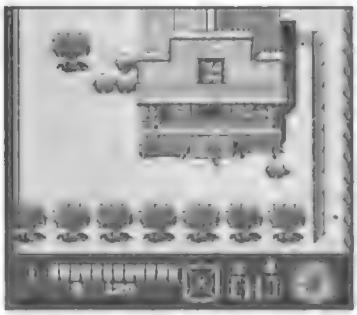


LONE RANGER (THE)

ОДИНОКИЙ РЕЙНДЖЕР

Konami • Количество игроков 1 • Приключения
Рейтинг ★★★★★★☆☆☆☆

В сопровождении своего преданного товарища Тонто (Tonto) и белого коня Сильвера (Silver) смелый и находчивый Всадник в Маске (Masked Rider) ездит по равнинам и ведет борьбу за законность и порядок на Старом Западе. Окунитесь вместе с нами в эти захватывающие события минувших дней, вскочите на горячего скакуна, мчащегося со скоростью серебряной пули, оставляя после себя облако пыли, и крикните от всей души: «Н-но, Сильвер!» Одинокий Рейнджер снова в пути!



Управление

Крестовина — Перемещение Одинокого Рейнджера
Кнопка А — Прыгать, разговаривать
Select — Переключение на оружие
Кнопка В — Выстрелить из ружья, ударить кулаком
Start — Пауза

Жизни и продолжения

У Одинокого Рейнджера имеется всего одна жизнь, полноту которой можно определить по Счетчику Жизни (Life Meter). Каждый раз, когда Человек в Маске (Masked Man) получает удар, показания Счетчика Жизни уменьшаются. Если же они опускаются до нуля, Одинокий Рейнджер превращается в Пропавшего Рейнджера (Gone Ranger).

Если Человек в Маске погибает на каком-либо уровне, он может продолжить игру, но ему придется пройти весь этот уровень с самого начала.

Когда Одинокий Рейнджер завершает уровень, он получает пароль от Тонто, который позволит ему начать игру со следующего уровня с теми запасами и деньгами, которые он заработал до этого момента.

Специальные предметы

Их всего три:

Очередь Патронов (Bullet Rounds) — это шесть выстрелов обычного вооружения. Этот предмет оставляют преступники, после того как вы убьете их. Не забывайте подбирать.

Сердца (Hearts) пополняют ваш Счетчик Жизни. Вы будете находить Сердца, расправляясь с плохими людьми.

Мешки с Деньгами (Money Bags) могут содержать в себе от 5 до 25 долларов. Каждый побежденный вами противник оставляет Мешок с Деньгами. Чем больше врагов вы уничтожите, тем больше Мешков с Деньгами получите.

Друзья

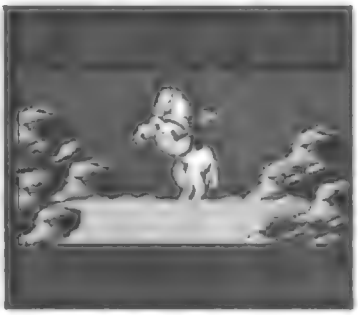
Существует четыре места, в которых обитают ваши союзники. Они располагаются не в каждом городе, поэтому вам придется хорошенько потрудиться, чтобы отыскать их.

– Доктор (Doctor) полностью заполняет ваш Счетчик Жизни, но за это, естественно, берет деньги.

– Тир (Firing Range) предоставляет вам возможность проверить свое мастерство, стреляя по бутылкам. Если сумеете попасть во все бутылки, заработаете 50 долларов!

– В Оружейной Лавке (Gunshop) продаются Ружья и Пули, а также Динамит.

– Шериф (Sheriff) почти всегда говорит вам что-нибудь полезное.



Враги

По пути через Старый Запад вы столкнетесь с множеством преступников. У большинства из них мозгов не больше, чем у мула, поэтому вам не стоит особенно обращать на них внимания. На каждом уровне присутствует, по меньшей мере, один Главарь, который стремится положить конец странствиям Одинокого Рейнджера.

Оружие

Человек в Маске начинает игру с Короткоствольным Ружьем и небольшим запасом Обычных и Серебряных Пуль. Со временем, когда он соберет денег, то может купить более хорошие ружья и дополнительное снаряжение.

Короткоствольное Ружье (Short-Barreled Gun) — это единственное оружие Одинокого Рейнджера в начале игры. Оно имеет самую малую дальность выстрела из всех ружей.

Среднествольное Ружье (Medium-Barreled Gun) стреляет дальше, чем Короткоствольное.

Длинноствольное Ружье (Long-Barreled Gun) — самое лучшее из всех ружей. Дальность его выстрелов не ограничена.

Обычные Пули (Standard Bullets) — самый дешевый и простой вид снаряжения. Они уложат на месте слабых противников, но, чтобы убить более сильных, вам потребуется выпустить в них две или больше Обычных Пуль. Каждая купленная вами Обычная Пуля в действительности имеет вид магазина, заряженного шестью пулями.

Серебряные Пули (Silver Bullets) в два раза дороже Обычных, но они убьют наповал с первого выстрела почти любого врага. За один раз вы покупаете шесть таких пуль.

Динамит (TNT) предназначен для взрыва гор, когда вы ищете золото. Но вы можете использовать его и с другой целью — чтобы взорвать плохих парней!

Общая стратегия

Сначала научитесь зарабатывать деньги. Вам потребуется много монет, чтобы иметь возможность покупать вещи. Вы должны пополнять свои фонды достаточно часто.

Есть три способа заработать деньги.

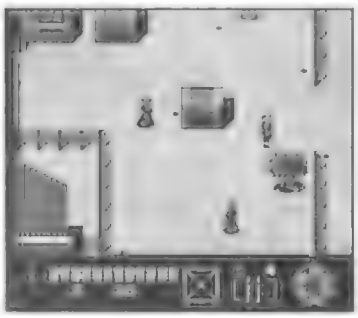
Первый способ — сходите в Тир. Для того чтобы получить приз, вам надо попасть в 18 бутылок, которые располагаются в три ряда по шесть штук в каждом. Вам дается всего 18 пуль. Промажете один раз — и не получите 50 долларов. Но в любом случае вы заработаете по одному доллару за каждую бутылку, поэтому старайтесь не промахиваться.

Во-вторых, постоянно обходите весь город, не переставая подстреливать преступников с Денежными Мешками. Это достаточно медленный способ добывания денег, но вы можете неплохо заработать.

Третий способ — найти здание с игроком в покер и сыграть с ним. Это самый интересный, но и самый медленный способ. Вы можете заработать только 10 долларов за каждую выигранную партию. Гораздо умнее пойти в Тир. Ну вот, теперь вы знаете, как получить деньги.

В этой игре вы можете использовать, помимо джойстика, еще и световой пистолет. Использовать пистолет вы можете только в тех местах, где вид сверху на героя меняется на вид от первого лица. Ближайшее такое место находится во второй главе, где вы будете искать Испанское сокровище. Несмотря на эту интересную возможность, я считаю, что гораздо эффективнее все же пользоваться джойстиком, так как в этом случае вам не придется переключаться между «Zapper» и панелью управления, и вы сможете лучше целиться, используя перекрестие на экране, которое отсутствует, если вы используете «Zapper». Однако у каждого свои вкусы, тем более, что использование пистолета в игре — не часто встречающаяся возможность. Так что решайте сами.

Прохождение



Эпизод первый

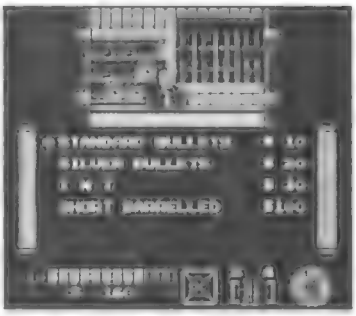
Вначале ваш друг-индеец Тонто с сожалением сообщит, что ковбой без лошади — это не ковбой, а так, фермер. Решив не осрамиться в глазах краснокожего друга, Человек-в-маске, он же Крутой-до-ужаса-ковбой-и-представитель-закона, отправился искать себе средство передвижения.

Зайдя в первый же город, который называется ТАКСОН, наш герой-одиночка решает для начала прогуляться по магазинам. Для этого идем вправо от входа в город. Пройдите мимо железнодорожной станции (Station). По дороге можете ради разнообразия и просто для удовольствия поболтать с встречающимися дамочками. Ничего путного они, правда, не скажут, но просто приятно иногда поболтать. И не смейте стрелять в них, иначе у вас наполовину уменьшится энергия и запасы наличных.

Итак, пройдя мимо станции зайдите в оружейный магазин (Gunshop). Здесь вы сможете отовариться различными боеприпасами. Купите несколько обойм обыкновенных патронов. На данном этапе вам больше ничего не понадобится. При уничтожении бандитов на начальных уровнях старайтесь пользоваться обычными патронами. Поберегите серебряные для более сильных врагов или до того момента, пока не разбогатеете, и сможете без проблем покупать только серебряные пули. В этом городе вам встретится не много бандитов, тем более они не очень агрессивные и вы без труда справитесь с ними даже кулаком, не говоря уже о пулях. Выйдя из оружейного магазинчика, пройдите еще правее. Вы пройдете мимо хижины доктора, к которому вы можете обращаться в случае ранения. Доктор может вылечить любые раны, но возьмет при этом чисто «символическую» плату — 50$.

Миновав домик с врачом, идите вниз. Там, за ящиками, прячется один бандит, который может бросить в вас ножом. Не допускайте такого исхода событий и быстренько застрелите негодяя. Теперь идите влево и зайдите во второй дом.

В этом доме живет милая старушка, которая поведает вам, что конь, которого вы так усердно ищете, не так давно был в этом городе. Однако что-то здесь ему не понравилось (видимо, отсутствие растительности), и он, т.е. конь, решил покинуть этот городок. Также старушка поведает, что недавно эту самую лошадь (кстати, зовут его Сильвер, что означает Серебрянный) видели на другой стороне реки. Что ж, больше полезной информации вы не получите, так что выходите в город и идите прямо вниз, в проем изгороди (от домика старушки). Оказавшись на карте, направьте свои стопы вниз по тропинке.



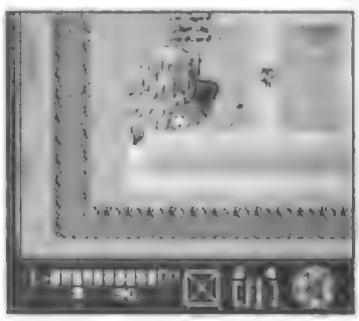
Дойдя до речки, вы увидите за ней долгожданного белого коня. Но при попытке подойти к нему вы потерпите неудачу, так как мост, соединяющий два берега, поднят. Обдумав эту ситуацию, вы придете к выводу, что что-то в этой жизни не так и, вздохнув, отправитесь к хижине, стоящей справа от моста.

Когда вы зайдете в одиноко стоящий домик, вам представится возможность поболтать с мрачного вида человеком. Этот тип объяснит, что для того, чтобы всякие нехорошие люди не попадали к ним, он не разводит мост. Для того чтобы перебраться через реку, необходимо предъявить специальное разрешение шерифа. Тут бы, конечно, пристрелить этого бюрократа и самому развести мост, но мы ведь хорошие парни, поэтому выяснив, что шериф живет в Додж-сити (Dodge city), мирно покидаем это место.

Появившись на карте, идите вверх и сверните налево на первом же повороте. Вы окажетесь в городе Додж. Идите вперед, никуда не сворачивая, и во втором доме поговорите с шерифом. Он будет непротив выписать вам пропуск, но попросит, чтобы вы разобрались шайкой бандитов, засевших в горах. Ну что ж, делать нечего, придется согласиться. Выйдя от шерифа, идите обратно, но не выходите из города, а поверните вниз. В первом же доме, который вам встретится, внизу вы найдете оружейный магазин. Здесь вам необходимо будет приобрести несколько связок динамита. Если финансовое положение не позволяет вам купить 4–5 динамитных шашек, то походите и поубивайте бандитов, собирая остающиеся после них мешки с золотом. Также вы можете посетить тир, в котором за то, что вы собьете все бутылки, дадут награду — 40$ (50 минус десять, которые вы платите за вход в тир). Тир находится в городе Карсон (Carson).

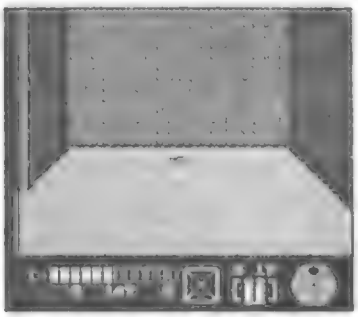
Покончив с покупками, вернитесь на карту и идите вниз, к мосту. Возле него поверните налево (относительно карты). Пройдя немного вперед, вы встретите бродящего бандита. Когда вы подойдете к нему поближе, вам придется разобраться с несколькими несложными соперниками. Покончив с бандитами и вернувшись на карту, идите к горе, в основании которой мигает звездочка, и зайдите в нее. Здесь вас ждет смена вида, то есть теперь вы будете наблюдать за персонажем не сверху, а сбоку. Что ж, приятное разнообразие, однако самое интересное еще впереди.

Идите вперед, расстреливая попадающихся по дороге бандитов. Особенно опасайтесь негодяев, которые стремятся сбросить вам на голову огромный булыжник. При соприкосновении вышеназванного предмета с вашей черепной коробкой ничего хорошего не предвидится, и вы потеряете не только достоинство, но и два деления жизни. Когда дойдете до края экрана, заберитесь повыше по уступам, напоминающим ступеньки, и запрыгните на платформочку слева. Пройдите немного влево. Самое сложное на данный момент будет перепрыгнуть с последней платформочки на ступенькообразный утес. Прыгать нужно с самого края. Наверху вас ожидают несколько бандитов. Убейте их и идите вправо, пока не дойдете до маленького утеса возле правого конца экрана. Запрыгните на него, и окажетесь непосредственно в горе. Здесь-то вас и поджидает главный преступник. Вы вот-вот вступите в бой с Главарем! Приготовьте свой Динамит, нажимая на клавишу «Select» до тех пор, пока этот предмет не появится на экране. Двигайтесь вправо, пока не заметите низенького и толстого парня. Брось-



те в него связку Динамита и приготовьтесь увернуться от его пуль. Стойте, пригнувшись, и пули пролетят у вас над головой, а вслед за этим взорвется динамитная шашка! Убежав подальше от взрыва Динамита, переключитесь на Серебряные Пули и стреляйте ими, пока Главарь не упадет и не исчезнет. Вы победили, Всадник в Маске! Но чем дальше, тем будет труднее...

Как только вы расправитесь с этим коварным жуликом, все другие бандиты на карте исчезнут и вы появитесь прямо на карте. Теперь ступайте в Додж-сити и возьмите у благодарного шерифа пропуск. Получив это необходимую вещь, спуститесь к мосту и поговорите с одиноко живущим мужиком, который с радостью вас пропустит. Ура, теперь вы при коне! И можно отправляться на поиски новых приключений.



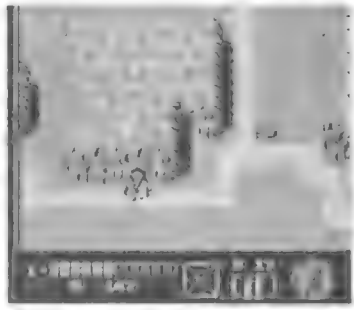
Эпизод второй

Тонто передаст вам слухи об испанских сокровищах, спрятанных в этом районе. Когда он закончит свой рассказ, на дороге появится человек. Скачите галопом к нему. Этот испанец еще раз расскажет вам историю о сокровищах и намекнет, что, чтобы найти их, вам необходима карта. Однако в целях безопасности карта была разрезана на три кусочка, которые спрятаны в разных местах. К концу беседы он совсем растрогается и подарит вам один из них.

Получив первый кусочек карты, скачите к Западной Пещере (West Cave) (вниз и налево) и зайдите в нее. Перед вами откроется вход в лабиринт. Вид сменится на вид от первого лица. Двигайтесь вперед, нажимая клавишу «вверх». Чтобы повернуться направо/налево, вам необходимо нажать кнопку А и одновременно клавишу вправо/влево. Чтобы резко развернуться на 180 градусов, нужно нажать одновременно кнопку А и клавишу вниз. Освоившись с управлением, начинайте продвигаться внутрь лабиринта.

Пройдите вперед, поверните направо (все равно других путей пока нет). Впереди вы увидите развилку. Идите направо. Дойдя до конца коридора, поверните налево. Здесь вы встретитесь с бандитами. Разберитесь с негодяями (не забудьте переключиться на обычные пули, чтобы попусту не тратить серебряные). После этого идите вперед и поверните налево. В конце следующего коридора сверните вправо. Вы увидите длинный коридор с большим количеством ответвлений. Идите вперед, никуда не сворачивая. По дороге на вас два раза нападут бандиты. Когда дойдете до стены, поверните направо. Теперь вам предстоит пройти по очень извилистому коридору (благо, он без разветвлений и вам не придется блуждать). В конце всех этих поворотов на вас в очередной раз нападут бандиты. Идите дальше, пока не дойдете до длинного коридора, в котором опять будет множество ответвлений. Не обращайте на боковые пути никакого внимания и следуйте прямо вперед. По дороге на вас нападет просто огромное количество злодеев. Расстреливайте их, только не забывайте смотреть на компас, чтобы идти в нужном направлении (компас — это такая маленькая штука, на которой, в зависимости от направления, появляются буквы, обозначающие это самое направление: N — север, S — юг, W — запад, E — восток). Пройдя до конца этого громадного коридора с очень злыми бандитами, сверните налево. Продолжайте движение, поворачивая только налево, и в конце вы найдете второй кусочек карты. Заполучив вожделенный предмет, вы появитесь на карте. Если вас ранили в Пещере, скачите к Чистой Воде (Clearwater) и покажитесь Доктору, который берет достаточно умеренную плату за лечение. Можете также остановиться у Оружейной Лавки, если вам нужно пополнить запасы. Купите немного Серебряных Пуль и несколько связок Динамита. Покончив с покупками, направляйтесь на запад, к горе, которая находится рядом с пещерой.

Эта гора — лабиринт из выступов — очень похожа на ту, что вы прошли на первом уровне. Прыгайте с выступа на выступ и стреляйте в плохих парней. Но на этот раз вам предстоит



совершить несколько хитроумных прыжков. Одинокий Рейнджер может вынести любое падение, независимо от того, с какой высоты он упадет, поэтому не переживайте, если прыгнете слишком поздно.

Вначале запрыгните на большую зеленую платформу, с нее запрыгните на более маленькую, которая находится правее. Сбейте негодяя, который бросается в вас камнями, и запрыгните на выступ, на котором тот стоял. После этого прыгайте вправо, заберитесь на еще одну большую зеленую платформу и с нее прыгайте вверх. Самое трудное на этом этапе будет прыгнуть влево на большую коричневую платформу. Для этого нужно подойти к самому краю, после нескольких попыток у вас обязательно получится. Теперь поднимайтесь вверх. Осторожно прыгните на соседнюю скалу, а то очень обидно будет лететь вниз и снова подниматься. Запрыгнув на скалу, перепрыгните расщелину (опять-таки если свалитесь, то начинать придется практически с самого начала). Если вам удалось благополучно преодолеть эти две расселины, начинайте потихоньку спускаться. В самом низу идите направо, пока не встретите Главаря. Он сильнее и опаснее первого, умеет бросать ножи и быстро бегает. Примените против него Динамит и сразу же стреляйте Серебряными Пулями. Не прекращайте огонь, пока противник не упадет. После этого он исчезнет, а на его месте появится последний кусочек карты. Осмотрев карту, ваш друг-индеец Тонто сообщит что ему известно местонахождение сокровища.

Оказавшись на карте, ступайте в деревню, подлечитесь и прикупите патронов при необходимости. В самом конце этой деревни живет старейшина, который попросит, чтобы вы добыли для него это сокровище. Ну, что ж делать, придется выполнять. Выйдите из города, и увидите, что в горах справа мигает звездочка. Отправляйтесь туда. В этой Пещере у вас появится возможность использовать новый трюк. Когда кто-нибудь начнет стрелять в вас, спрячьтесь за камень и не мешайте ему. После шести выстрелов противник прекратит огонь, потому что ему потребуется перезарядить оружие! Теперь подбегите к врагу и расправьтесь с ним, прежде чем он начнет стрелять.

Оказавшись в пещере, идите налево, до стены, затем двигайтесь вверх. Поверните направо и идите, никуда не сворачивая, пока не дойдете до места, где есть только один путь — вверх, воспользуйтесь им и в конце поверните налево, затем опять вверх. Дойдите до развилки, и если вам нужно подлечиться, то продолжайте идти вверх и недалеко обнаружите бандита, убив которого получите сердечко. Если вы полны сил, то, не отвлекаясь, двигайтесь налево. В конце прохода поверните вниз и снова налево. Затем опять при первой же возможности двигайтесь вниз. Идите по узенькому коридору, никуда не сворачивая, пока не дойдете до его конца. Здесь вам придется повернуть направо. Дальше развилок не будет. И через некоторое время вы наконец-то найдете легендарное сокровище!

Теперь возвращайтесь в деревню и отдайте сокровище старосте. Жалко, конечно, быть честным и справедливым рейнджером, но что ж делать...

Эпизод третий

Скачите галопом к серым бандитам, стараясь не попасть под их выстрелы, поскольку это очень болезненно. Как только расправитесь со всеми врагами, идите на запад и зайдите в первый же город, который встретится у вас на дороге — Эль-Пасо (El Paso). Там зайдите в Оружейную Лавку, которая находится чуть ниже входа, и купите себе Среднествольное Ружье. Если у вас не хватает на него денег, заработайте их, убивая преступников, или скачите обратно в Тир в город Карсон. Однако путь туда долог и утомителен. Так же вы можете поиграть в покер,

5 Зак. 646

правда, выиграть там можно максимум десять долларов. Игрок в покер находится в самом дальнем доме, напротив входа в город.

Как только приобретете новое ружье, пройдитесь по домам в городе. Жители будут вести себя странно, будто они чего-то боятся. Посетите несколько домов, а затем уходите из города. Скачите во весь дух к Альбукерке (Albequerque), который находится чуть выше Эль-Пасо (El Paso), пока не узнаете от Тонто, что люди в городе кажутся испуганными. После этого сразу же возвращайтесь в Эль-Пасо и отправляйтесь к Шерифу, который объяснит вам причины такого поведения горожан и попросит изловить для него жуликов (офис шерифа находится сразу возле входа в город). Когда закончите говорить с Шерифом, ступайте в южную часть города и найдите Банк (Bank) (он находится в нижнем правом углу). Клерк этого Банка объяснит вам, где найти логово бандитов.

Уезжайте из Эль-Пасо и направляйтесь на юг, к Ореховой Роще (Walnut Grove) (находится внизу карты). По дороге вам придется сразиться с несколькими бандитами. Войдите в город и двигайтесь вперед, пройдя несколько домов, сверните вверх, там находится большое здание, в котором обитает Главарь. Быстро вбегите в дверь, иначе вас раздавит валун.

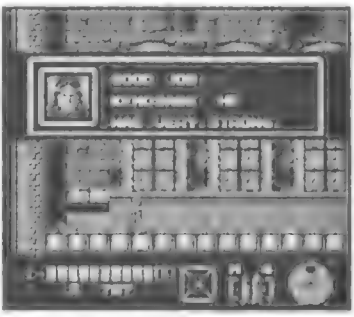
Вы очутились в покинутой церкви. Идите направо, стреляя в людей, находящихся на клетках, и перепрыгивая через них. Двигайтесь и дальше в том же направлении, запрыгивая на выступы. Вам этот путь напомнит лабиринт в горах. Когда доберетесь до лестницы, нажмите кнопку «вверх» и поднимитесь на следующий этаж церкви. Этот этап можно преодолеть только с помощью хитрости. Помните, что нельзя стрелять в человека, бросающего в вас валуны. Весь фокус заключается в том, чтобы подождать, когда он бросит три валуна, а затем пробежать мимо него. Когда вы доберетесь до третьего этажа, то с восточной стороны от лестницы увидите голубого бандита с ружьем. Убейте его — и получите Сердце. Подкрепившись, идите к лестнице и забирайтесь на четвертый этаж, где вас поджидает Главарь.

Переключитесь на Серебряные Пули и начинайте стрелять. Постарайтесь оттеснить Главаря к западной стене, не переставая стрелять в него. Если у вас еще остался Динамит, используйте его и снова стреляйте, чтобы Главарь бандитов не отпрыгнул в сторону. На этого противника придется потратить много патронов, но убить его необходимо. Впереди осталось еще два Главаря...

Покинув Ореховую Рощу, отправляйтесь на север, в Альбукерке (куда вы уже пытались ездить, но Тонто остановил вас). Как только доберетесь до города, ступайте в гостиницу. Она находится в самом верху, где-то посередине города. Внутрь пока не входите. Сначала постучитесь в дом, расположенный с западной стороны гостиницы, и поговорите с хозяином. Он скажет вам, что Главарь находится в гостинице. А теперь ступайте в гостиницу, поговорите с управляющим и выслушайте предупреждения Главаря.

Гостиница напоминает собой лабиринт, который вы проходили в пещере во втором эпизоде. Чтобы в ней не заблудиться следуйте следующим инструкциям.

Вначале поверните направо, затем идите по длинному коридору, уничтожая по дороге встречающихся жуликов. Не пропустите два поворота направо и на третьем поверните направо. Теперь идите, не обращая внимания на повороты, пока не уткнетесь в стену. Здесь поверните налево. На пер-



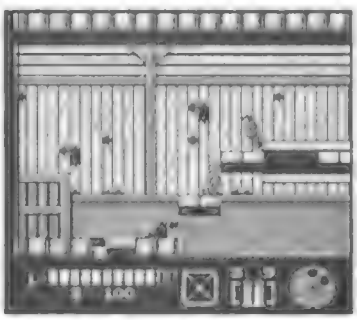
вом же перекрестке поверните направо и, затем, еще раз направо. Пройдите вперед и поверните два раза налево и два раза направо. Теперь вы окажетесь перед длиннющим коридором. Идите по нему, пока не дойдете до стены. Здесь поверните направо и, пройдя немного, еще раз направо. В конце коридора вас поджидает главарь. Когда доберетесь до комнаты главаря, входите внутрь. Прежде чем сразиться с главарем банды, вы должны победить его наемников. Поворачивайтесь во все стороны, чтобы убить их. Когда перестреляете всех бандитов, станьте лицом к северу (на компасе — «N»). Вскоре появится главарь. Он выйдет из-за решеток, бросит две динамитные шашки и снова спрячется. Стреляйте в главаря, когда он появится снова, используя Серебряные Пули. Постарайтесь причинить ему как можно больший ущерб. Если сумеете, то выйдете победителем в этом сложном поединке.

Остался еще один главарь. Отправляйтесь из Альбукерке в Эль-Пасо, чтобы навестить Доктора (если необходимо) и Оружейную Лавку, где приобретите Серебряные Пули. Они пригодятся вам в сражении с последним Главарем. Покончив с этими делами, поезжайте в Ларедо (Laredo) (он находится на карте в верхнем левом углу) и войдите в первый дом, расположенный у самого входа в город. Человек расскажет вам, что на железнодорожной станции случилась беда.

Ступайте на север, где находится станция, и поговорите там еще с одним человеком. Он попросит вас убить главаря. Сядьте на поезд, идущий в Серебряный Город (Silver City), и переключитесь на Серебряные Пули. В поезде находится много стрелков. Держитесь в тени за решетками и подождите, пока они растратят все свои пули. Когда противники начнут перезаряжать ружья, застрелите их. Двигайтесь вперед медленно, не торопясь, будьте особенно осторожны в середине поезда. Бандиты с ружьями нападут на вас с двух сторон. Стреляйте в них Серебряными Пулями.

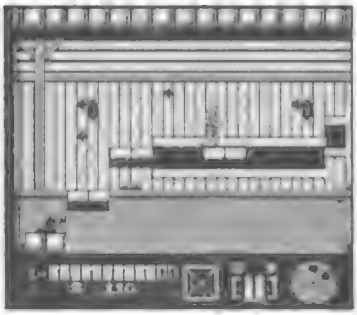
Когда доберетесь до конца поезда, то окажетесь рядом с вагонеткой. Ступайте прямо к дамам и ждите, пока не появится Главарь, который тут же начнет стрелять в вас. Отступите назад, к левому краю экрана, и ведите за собой Главаря, пока край вагонетки с углем не окажется с правой стороны экрана. Теперь стреляйте в главаря, не беспокоясь о том, что попадете в пассажиров. Когда главарь выстрелит, подпрыгните в верхнюю часть экрана, а затем пригнитесь вниз, чтобы увернуться от его пуль. Этот эпизод завершается победой над третьим главарем. Люди во всем поезде спрашивают: «А кто этот Человек в Маске?» Мы же скачем дальше.

Эпизод четвертый



Тонто делает замечание о странности того места, в котором вы сейчас находитесь. И он прав. Скачите во весь опор на запад к станции, и вы попадете в плен к двум здоровенным преступникам! После того как вы проведете некоторое время в тюрьме, Тонто освободит вас и расскажет плохие новости: человек, одетый в такой же костюм, как у вас, грабит людей! Теперь вам предстоит восстановить свою запятнанную репутацию!

Все закончится тем, что вас выставят из кабинета Шерифа в Серебряном Городе (Silver City). Ступайте на запад и выйдите из города. Не пытайтесь ничего купить в Оружейной Лавке, потому что хозяин примет вас за мошенника и ничего не продаст. Как только покинете город, переключитесь на Обычные



Пули и быстро скачите на север, чтобы догнать бандита на лошади! По дороге вам придется немного пострелять, причем делать это нужно, скача на лошади! Посмотрите на ящик в нижней части экрана и повернитесь в сторону мигающих участков, чтобы суметь застрелить бандитов, скачущих на лошадях. Преступники, расположенные впереди или позади вас, оставят после себя Обычные Пули, Сердца и Мешки с Деньгами. Те, что нападают на вас с боков, ничего не дадут!

Когда вы проложите себе дорогу через целую банду преступников, то снова увидите карту. Скачите в Амарилло (Amarillo) (это следующий город на карте), где вы повстречаете самозванца! Он тут же убежит с экрана.

После того как вы увидели мошенника, можете купить припасы в Оружейной Лавке и сходить к Доктору — но вам обойдется это в два раза дороже, чем обычно, поэтому не покупайте слишком много оружия.

Позаботившись о покупках, уезжайте из Амарилло. Подождите немного и, когда рассветет, начинайте путешествие на север, к Браунсвиллу (Brownsville). По дороге вам повстречаются, по крайней мере, две группы бандитов на лошадях. Чем быстрее вы будете скакать, тем быстрее окажетесь в Браунсвилле.

Хорошо, вот вы и в городе. Ступайте на север, где в своем убежище скрывается самозванец. Если натолкнетесь на преступников, значит, вы на верном пути. Не забудьте вбежать в убежище, чтобы вас не ударило валуном! Идите прямо и быстро взбирайтесь вверх по лестнице, чтобы вас не смогли убить бандиты, стоящие на выступах. На следующем этаже подождите, пока человек бросит три валуна, а затем быстро пробегите мимо него влево. Застрелите одного бандита, охраняющего лестницу, и поднимайтесь наверх. Теперь вы находитесь на верхнем этаже. Идите направо, стреляя по пути. Иногда вам нужно будет приседать, чтобы пули притаившихся на клетках преступников не попали в вас. Следующая серия лестниц ведет вниз. Спустившись на этаж, идите налево, а затем снова вниз. Вот вы и у цели!

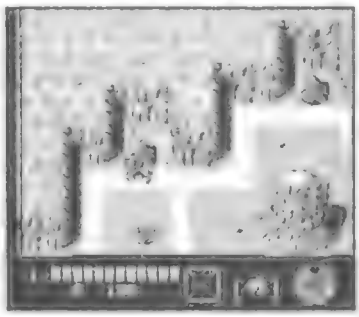
Двигайтесь вправо, пока не доберетесь до деревянной двери. Нажмите кнопку ↑ и войдите в нее. Это комната самозванца! Переключитесь на Серебряные Пули и шагайте направо, пока не появится противник. Приготовьтесь к трудному бою! Самозванец выпустит в вас очередь из автомата, на мгновение прекратит огонь и снова начнет стрелять. Постарайтесь попасть в него пулей, ловко уворачиваясь от ответных выстрелов. Продолжайте в том же духе, потому что вам нужно напичкать противника свинцом доверху, пока он не сделал то же самое с вами! Когда мошенник сдастся, он расскажет вам о злом умысле Батча Кавендиша (Butch Cavendish). Поклянитесь тут же отомстить Батчу!

Эпизод пятый

Тонто говорит, что здешние индейцы — миролюбивые люди, но не испытывайте судьбу. Отправляйтесь в Браунсвилл и купите себе Длинноствольное Ружье. Если у вас не хватает денег, заработайте их! Когда приобретете это страшное оружие, скачите во весь дух на север. С гор спрыгнет индеец и нападет на вас!

В лабиринте вы и нападающие на вас индейцы сидите верхом на лошадях. Держитесь левого края экрана и попытайтесь запрыгнуть на выступ. Если вы правильно избрали положение, то индейцы не смогут попасть в вас томагавками и камнями. Приготовьтесь стрелять влево, потому что один или два индейца могут напасть на вас с этой стороны. Будьте проворнее!

Когда пройдете по всему экрану, перед вами снова появится карта. Возвращайтесь назад в Браунсвилл и навестите Доктора и Оружейную Лавку. С этого момента вам нужно покупать только Серебряные Пули.



Снова скачите на север, где вас атакуют во второй раз. Используйте ту же самую тактику, что и раньше. Тонто подскажет вам, что необходимо повидаться с Вождем. Вернитесь в Браунсвилл, если вам нужно подлечиться, а потом отправляйтесь в Поселок Вождя (Chiefs Village). Вы заметили, что индейцы теперь стали еще более свирепыми? Они появляются из невидимых дыр в земле и нападают на вас из засады. Медленно и осторожно двигайтесь на север, стараясь держаться как можно дальше от индейцев! Стреляйте в противников, если они подберутся слишком близко.

У северного конца деревни вы найдете Вождя (Chief). Подойдите к нему и нажмите кнопку А. Поболтав с вами немного, он пошлет вас на поиски Радужного Яйца (Rainbow Egg).

Как все просто, не правда ли? Но это только кажется! Когда Вождь закончит говорить, вы снова увидите себя на карте. Посетите Браунсвилл, а потом направляйтесь к отвесной скале.

Когда вы находитесь внизу, на вас начинают обваливаться массивные валуны.

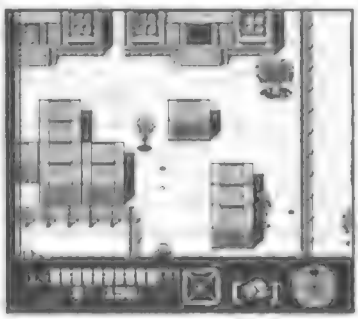
Начинайте прыгать по выступам. Не мешкайте, чтобы вас не прихлопнуло камнем, и держитесь ближе к правому краю экрана. Когда доберетесь до самого верхнего уступа, подождите, пока из середины горы не начнут обрушиваться бревна. Прыгните на бревно, а затем быстро перескочите на выступы, расположенные с левой стороны.

Подпрыгните к самому верху экрана и перейдите направо. Используйте падающее бревно, чтобы перебраться через пропасть. Двигайтесь дальше, пока на вас не набросится орел!

Этот орел будет летать по всему экрану, а затем устремится прямо к вам! Выстрелите в него тремя Серебряными Пулями, чтобы избавиться от этого противника. Рассчитайте свои выстрелы так, чтобы орел начал махать крыльями раньше, чем вы попадете в него пулей.

Расправившись с первым орлом, вы увидите несколько круглых выступов. Осмотрите внимательно тот, что находится в центре и имеет слегка зеленоватый оттенок. Этот выступ задрожит и обвалится, если вы ступите на него. Не делайте этого, а не то, упав, потеряете жизнь, и вам придется все начинать сначала!

Продолжайте прыгать направо и внимательно следите за зеленоватыми выступами. Орлы станут более агрессивными, так что стреляйте в них из своего ружья беспрерывно. В конце концов вы доберетесь до плоской части горы. Ступайте направо и приготовьтесь стрелять в нападающего волка. На уступе вам повстречаются еще два волка.

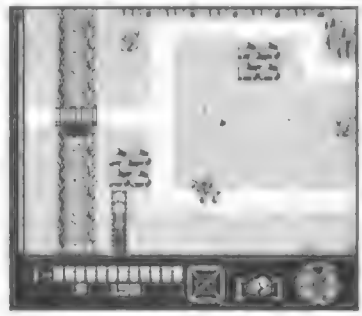


Идите по выступам, расположенным по краю горы, перепрыгивая через зеленые области и сражаясь с орлами. Вскоре вы доберетесь до вершины горы, где находится гнездо птицы, откладывающей Радужные Яйца!

Эта птица огромна! Когда она бросится вниз, выстрелите в нее Серебряной Пулей. На самом деле вы не можете убить птицу — своими выстрелами вы сумеете только оглушить ее на минуту. Быстро бегите направо и прыгайте вверх по выступам, стреляя в птицу всякий раз, когда она подберется слишком близко к вам. Помните, что ее когти могут серьезно поранить вас, если вы подпустите птицу к себе!

Выступы справа приведут вас наверх, к гнезду с Радужным Яйцом. Прикоснитесь к Яйцу — и оно теперь ваше! Тут вы снова очутитесь на карте. Скачите назад в Поселок Вождя. Вам удастся безопасно пробраться на северную окраину Поселка. Поговорите с Вождем, и он заключит с вами мир!

Эпизод шестой



Тонто с вами, герой. Он расскажет вам о следующем уровне.

Скачите через мост в Абилин (Abilene). В этом городе живет очень красивая девушка Клара (Clara), и вам нужно срочно увидеться с ней. Идите на север, к дому Клары, который стоит особняком, окруженный со всех сторон деревьями. Когда вы войдете внутрь, то никого не увидите. Клару похитили!

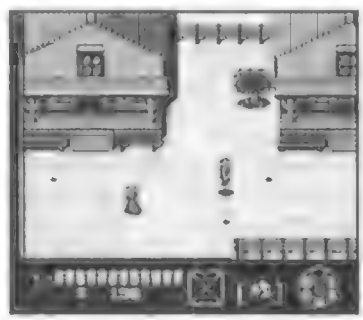
Вы должны разузнать, где она. Покиньте город и скачите в Пик Пайка (Pike's Peak).

Войдите в город и двигайтесь на север, где расположен бар — большое здание с двумя крышами. Внутри бара находятся три человека. Подойдите к человеку, стоящему справа, и заговорите с ним. Он велит вам вернуться в Рудниковый Кабинет (Mine Office) в Абилине. Выйдите из бара и отправляйтесь из Пик Пайка в Абилин, где на юго-восточной окраине расположен Рудниковый Кабинет. Остерегайтесь преступника у входа в здание. В Рудниковом Кабинете вы найдете указание, как добраться до шахты, вырубленной в северной горе. При необходимости купите припасы в Оружейной Лавке, затем выйдите из города и двигайтесь к северной шахте.

Внутри шахты таится много опасностей. Здесь прячутся Ниндзя (Ninjas), бросающие Сюрикены (Shrunken). Вы не можете пригнуться, чтобы увернуться от Шурикенов. Вместо этого перепрыгните через них. Вы должны пользоваться Серебряными Пулями — Ниндзя слишком силен, и против него не помогают Обычные Пули. Когда пройдете первого Ниндзя, с потолка начнут падать сталактиты. Внимательно следите за крышей, чтобы избежать их попадания. Быстро двигайтесь вправо, пока сталактиты не перестанут вам надоедать. Застрелите Ниндзя у лестницы и спускайтесь вниз.

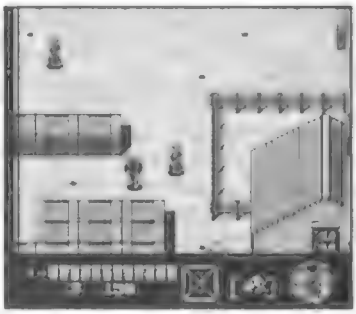
Идите налево, стреляя в нападающих Ниндзя и избегая сталактитов. Соскочите с выступа, убейте Ниндзя и направляйтесь к лестнице, которая находится слева. Слезайте вниз и расправьтесь с людьми, которых увидите там. Бомбометатель оставит после себя Сердце. Возвращайтесь по лестнице наверх и двигайтесь направо. Подождите, пока к вам подъедет синяя платформа. Запрыгните на эту платформу и поезжайте направо, а затем быстро спрыгните с нее.

Спускайтесь вниз, где расположено несколько лестниц, остерегаясь Ниндзя, который караулит вас. Спрыгните с выступа в левую сторону, повернитесь лицом направо и стреляйте в Ниндзя, пока будете падать. Заберитесь по лестнице наверх, чтобы подобрать оставшийся после него Мешок с Деньгами. Потом прыгайте прямо в воду. Сверху снова начнут падать сталактиты. Вода замедляет движения Человека в Маске, поэтому будьте предельно осторожны. Может быть, попробуйте прыгать по воде, чтобы двигаться быстрее.



Застрелите Ниндзя, который стоит на выступах в воде. Когда доберетесь до лестницы, взбирайтесь наверх.

Последний этаж уже близок. Идите направо и расправьтесь с атакующими вас Ниндзя. Когда дойдете до последней лестницы, забирайтесь наверх — и вот вы находитесь в комнате главаря. Ступайте влево, на первую ступеньку, затем подпрыгните вверх и выстрелите по диагонали. Своей пулей вы должны сбросить главаря с крыши. Если же вы промазали, спускайтесь вниз по лестнице и попробуйте еще разок.



Как только главарь окажется на земле, стреляйте в него без перерыва. Сюрикен, брошенный Главарем, не причинит вам вреда. Когда вы одолеете этого противника, он расскажет вам, где находится Клара — в их укрытии!

Возвращайтесь в Абилин и пополните свои запасы, а потом отправляйтесь к укрытию бандитов. Внутри находится Ниндзя! Идите направо и поднимайтесь вверх по выступам. Сначала выстрелите в Ниндзя, стоящего на верхнем выступе, затем запрыгните на синюю платформу, которая будет возить вас из стороны в сторону. Перепрыгните на другую платформу синего цвета, когда поедете направо, и переправьтесь на ней через пропасть к следующему выступу. Двигайтесь направо по клеткам, пока не придете к большому канделябру, висящему на потолке. Канделябр упадет вниз, пытаясь раздавить вас. Пробегите мимо него, когда он будет подниматься в потолок, и спуститесь по лестнице, расположенной сразу за канделябром. Застрелите бомбометателя и возьмите оставшееся после него Сердце, а затем возвращайтесь наверх.

Ступайте направо, пока не увидите зеленого Ниндзя. Быстро расстреляйте его. И тут же на вас нападет другой Ниндзя, взбирающийся на крышу! Сбейте этого противника выстрелом, пока он не причинил вам вреда! Этот Ниндзя — ваша последняя серьезная угроза. Двигайтесь все время вправо, пока перед вами не появится дверь, пройдя через которую вы встретитесь лицом к лицу со вторым главарем!

Этот главарь — злой волшебник, который может предстать перед вами в виде трех противников! Подождите, пока на вас нападут зеленые главари, и стреляйте мимо них Серебряными Пулями, стараясь попасть в фиолетового главаря, потому что именно он и является настоящим. Не прекращайте стрельбы до тех пор, пока фиолетовый Главарь не сдастся. Тогда он скажет вам, что Клара находится далеко отсюда — в Сан-Джакинто (San Jacinto)!

И вот перед вами снова карта, и вы немедля должны скакать на Восток. За вами в погоню бросятся бандиты на лошадях. Они настигнут вас у самого Сан-Джакинто. Перестреляйте их всех и снова скачите к городу, как только увидите перед собой карту. Если будете скакать достаточно быстро, то вам удастся сразиться с бандитами лишь один раз.

Попав в город, ступайте к Доктору и в Оружейную Лавку, где на этот раз приобретите много Серебряных Пуль. Затем отправляйтесь на юг и ищите там логово бандитов. Чем больше преступников будет встречаться вам на пути, тем ближе вы подходите к их убежищу. Вам может предоставиться возможность прихватить два Сердца, если вы сумеете застрелить бандитов, бросающих Динамит.

И вот вы в здании. Идите налево, поднимитесь по лестнице, а потом двигайтесь направо. Стреляйте во всех Ниндзя, которые вам встретятся. Вскоре вы доберетесь до стены и увидите лестницу, ведущую вниз. Когда вы победите синего Ниндзя, стоящего у лестницы, он оставит после себя Сердце. Вы можете пополнить запас жизней, если застрелите Ниндзя. Возьмите Сердце, спуститесь вниз по лестнице и снова вернитесь наверх. Синий Ниндзя снова возникнет перед вами!

Покончив с этим делом, спускайтесь вниз по лестнице и идите направо. Там находится много сталактитов и лишь несколько Ниндзя. Быстро доберитесь до лестницы, ведущей наверх. Двигайтесь направо, пока не увидите синие платформы, которые ездят по кругу! Запрыгните на одну из платформ и стреляйте вверх, чтобы сбить с крыши Ниндзя. Вам нужно перепрыгнуть через три пары платформ, чтобы добраться до выступа.

Ступайте направо, пройдите канделябр и Ниндзя, а когда дойдете до двери, входите в нее. Перед вами предстанет последний главарь! Начинайте стрелять и отступайте налево, чтобы

заманить противника к стене. А потом снова стреляйте в него Серебряными Пулями, попутно уворачиваясь от Сюрикенов. Если главарь прыгнет вправо, двигайтесь за ним, не переставая стрелять. Победив главаря, вы освободите Клару.

Эпизод седьмой

В начале этого уровня скачите направо и поговорите с человеком, лежащим на земле. Это побежденный американский Кавалерист (Cavalryman). Он поведает вам о том, что происходит в форте. Когда вы выслушаете его, возвращайтесь в Сан-Джакинто и запаситесь всем необходимым, а потом направляйтесь к воротам форта.

По дороге на север убивайте переодетых Кавалеристов (их всего четверо). Остерегайтесь небольших мин, поскольку, наступив на одну из них, вы разлетитесь на мелкие кусочки!

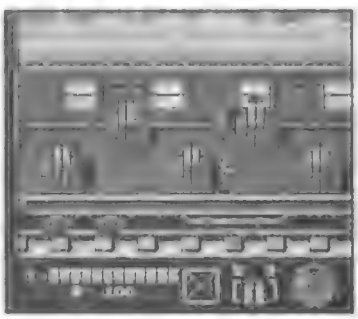
Когда вы приблизитесь к воротам, в вас начнет стрелять пушка Катлинга (Catling gun)! Пробегите по самому низу экрана и дождитесь, пока она не прекратит вести огонь. Потом возвращайтесь к воротам и стреляйте Серебряными Пулями, стараясь поразить человека за пушкой. Как только он упадет, подойдите к пушке — и вы окажетесь за ней. Нажмите кнопку B, чтобы выпустить очередь в атакующий вас отряд Кавалеристов! Чем больше противников вы убьете, тем больше Мешков с Деньгами они оставят после себя. Если один из Кавалеристов сумеет добраться до пушки, вы будете сильно ранены, а пушка исчезнет.

Когда уложите достаточное количество врагов (или когда они перестанут появляться), нажмите кнопку A, чтобы прекратить огонь из пушки. Соберите Мешки с Деньгами, а потом ступайте на север и перейдите в другой экран. Вы прорвались через ворота!

Сначала войдите в левый форт и двигайтесь на север, где находится еще одна пушка Катлинга! Прикончите противника, стреляющего из пушки, и ведите из нее огонь по врагам, чтобы получить побольше Мешков с Деньгами. Собрав деньги, направляйтесь на север. Дорожка повернет на восток, затем на юг и приведет вас к каким-то полям с шипами. Не останавливаясь, быстро шагайте вперед. Постарайтесь не попасть под удар Пушечного ядра (Cannonball), иначе получите смертельные раны!

Лабиринт приведет вас к дому, перед которым стоят две пушки. В этом доме засел главарь! Войдите в здание и двигайтесь в северном направлении. Спустя некоторое время Кавалеристы начнут атаковать дом с двух сторон. Но вы по-прежнему идите на север, пока не увидите главаря, размахивающего мечом. Теперь заберитесь в верхний правый угол экрана.

Выстрелите в главаря на расстоянии, а потом повернитесь на восток и юг, чтобы отразить нападение Кавалерии. Снова повернитесь лицом к главарю и выстрелите в него, но не подходите к нему слишком близко, иначе он выхватит ружье и начнет поливать вас огнем! После нескольких попаданий Главарь забьется в предсмертных судорогах и оставит вам ключ. Ступайте к ключу и дотроньтесь до него. А теперь, когда ключ у вас, покиньте форт!



Средний форт (middle fort) и правый форт (right fort) очень похожи на тот, в котором вы уже побывали. Даже главари — и те подобны друг другу (меняется только их цвет, а манера нападения сохраняется). Поэтому используйте прежнюю тактику: двигайтесь быстро, избегайте попаданий Пушечных ядер и атакуйте главаря на расстоянии. Не забывайте заходить в

Сан-Джакинто после прохождения каждого форта, чтобы подлечиться и пополнить запасы вооружения.

Когда вы очистите от врагов все три форта, то сможете пройти в ворота. Но перед этим купите в Сан-Джакинто несколько связок Динамита, которые пригодятся вам в битве с главарем!

Пройдя немного, вы увидите ворота. Эти ворота во многом схожи с фортами. Идите по лабиринту, в котором тоже есть Пушечные ядра, так что шевелитесь! Вам встретится только одно сложное препятствие — две мины, расположенные близко друг к другу. Приблизьтесь к этим минам так, чтобы одна из них была прямо над вами, а вторая — слева от вас. Чтобы пройти через мины, нажмите одновременно кнопки «Up» и «Right» («вверх» и «вправо»).

Когда доберетесь до дома главаря, войдите внутрь. Двигайтесь к северу, пока не заметите противника, и станьте за клетками так, чтобы они находились между вами и ним. Приготовьте связку Динамита и бросьте в Главаря, но не слишком близко к противнику, иначе он поднимет Динамит и швырнет назад в вас! Как только закончатся все взрывчатые вещества, приготовьтесь к стрельбе. Подождите, пока у Главаря иссякнут патроны, и выйдите из-за клетки, чтобы выстрелить в него в то время, когда он перезаряжает оружие. У вас в запасе имеется лишь одно мгновение, поэтому делайте все быстро! Вам придется выпустить в Главаря тонну Серебряных Пуль, но в конце концов одна из них свалит его. Теперь пришел час сразиться с самим Батчем, отрезанным от всего мира в своем убежище в горах!

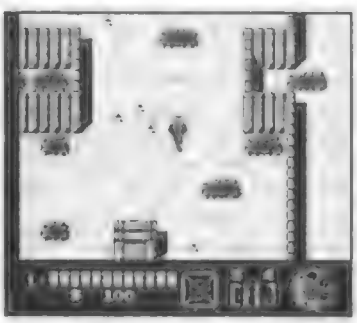
Эпизод восьмой

Прежде чем попасть к Батчу, вам придется пробиться через стражу, которая загородила дорогу, ведущую к нему. Скачите верхом в Сан-Джакинто и купите столько пуль, сколько позволяют вам финансы (или сколько вы сможете унести), а затем пешком идите к Горному Ущелью (Mountain Pass).

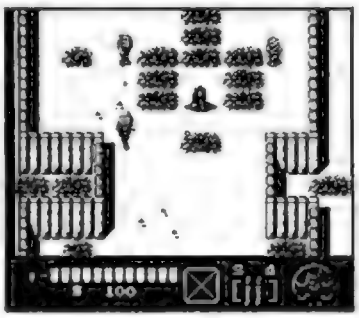
Преодолеть Горное Ущелье довольно просто. Вам придется пройти только одно новое препятствие — прыгающие мосты. Чтобы сделать это, ни в коем случае не прыгайте, а просто идите по мосту — и вас не будет подбрасывать.

Когда расчистите проход, скачите назад в город и приобретите вооружение на все имеющиеся у вас деньги. Купите максимальное число Серебряных Пуль и Динамита. А потом что есть духу возвращайтесь к Убежищу Батча и приготовьтесь к долгой битве!

Прежде всего вам нужно проложить себе путь через лабиринт крепости Батча. Держитесь правой стороны экрана. В этом случае, когда вы направитесь на север, вагоны поезда пронесутся по левому краю экрана, и у вас будет предостаточно времени, чтобы добраться до места прежде, чем они вернутся. Повернув на юг, преодолейте стражников и ступайте прямо к зданию Батча. Войдите внутрь и двигайтесь на север, пока не дойдете до лестницы. Спустившись вниз, вы попадете в лабиринт. Помните, что в лабиринте вам нужно пользоваться Обычными Пулями.



Вначале как обычно поворачивайте направо. Теперь идите вперед по длинному коридору. Пройдите мимо одного поворота налево, затем мимо перекрестка, никуда не сворачивая. На следующем перекрестке поверните направо. Пройдя немного, вы окажетесь на еще одном перекрестке. Здесь поверните налево. Пройдите вперед, поверните направо, затем на развилке — налево. Дальше идите вперед, поворачивая, где необходимо (больше развилок не будет). Добравшись до выхода из лабиринта, вы попадете в ствол шахты. Запрыгните на левый край вагонетки, и она начнет катиться вправо, прямо по головам бандитов!



Когда доедете до конца рельсов, спрыгните с вагонетки. Если хотите получить Сердце, взберитесь по лестнице наверх и прокатитесь на вагонетке влево. Вагонетка переедет синего человека с ружьем, который оставит после себя Сердце, когда вы пристрелите его. Непременно возвращайтесь на вагонетке вправо, к лестнице, и спускайтесь вниз.

Этот уровень имеет массу ловушек. Некоторые участки пола начинают обваливаться, как только вы ступите на них. Если вы упадете вниз вместе с полом — это конец. Двигаясь в правую сторону, всегда будьте начеку. Если пол начинает обваливаться, подпрыгните вверх! Небольшими шагами доберитесь до лестницы, ведущей на следующий уровень.

В этом месте остерегайтесь шипов и ступенек. Держитесь слева от шипов, дожидаясь, когда они выстрелят, а затем перепрыгните через них и постарайтесь попасть на ступени. Всего в этом уровне пять участков с шипами и ступенями.

После того как преодолеете последнюю ступеньку, поднимитесь по лестнице и начинайте не спеша двигаться вправо. Постарайтесь не попасть под огромные глыбы, которые будут падать на вас сверху. Вскоре впереди покажется лужа красного расплавленного металла. Запрыгните на платформу, стоящую над металлом, и она подвезет вас к лестнице. Поднимайтесь по лестнице до верхнего выступа и идите направо. Когда появятся струи пара, станьте между ними, чтобы они не смогли обжечь вас. Пройдите мимо последней струи и двигайтесь вниз по лестнице.

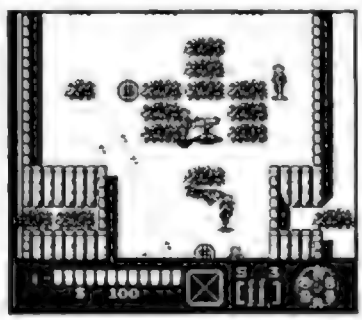
Запрыгните на платформу, расположенную над расплавленным металлом, и поезжайте направо. Вскоре вы доберетесь до двери, но не входите в нее, а двигайтесь дальше, пока не найдете вторую дверь. В нее и входите.

Ступайте на север по совершенно непонятному полу. Он ничего страшного вам сделать не может, но выглядит действительно жутко! Идите все время по коридорам, которые поворачивают на север. Вам попадется много вооруженных до зубов бандитов, поэтому не забывайте прятаться за стены, давая противникам спокойно пострелять, пока им не потребуется перезарядить ружья, а потом прикончите их.

В следующей части здания вы увидите зеленые полы и огромные огненные маятники! Проскочите мимо маятников, когда они качнутся в сторону от вас. Постарайтесь не застрять между двумя маятниками, а то погибнете. Вам предстоит пройти две такие комнаты с маятниками.

Вот и следующий этап. Попробуйте пострелять в стену. Ваши пули отскакивают! То же самое происходит с пулями врагов. Используйте рикошет для своей выгоды и стреляйте в преступников из-за угла. Вам надо преодолеть две такие комнаты.

В следующей комнате за машинами прячутся бандиты, швыряющие пламя! Пробегите мимо них, когда они сделают паузу между бросками. Следующий коридор ведет на север, в комнату, где находятся два главаря.



Оба противника вооружены автоматами. Старайтесь находиться в самом низу экрана, в безопасном коридоре. Внимательно следите за главарем. Когда у него закончатся патроны и он начнет перезаряжать оружие, бросьте в него Динамит. Не подходите к противнику слишком близко, а то он поднимет Динамит и швырнет обратно. Расправившись с одним главарем, зарядите Серебряные Пули. Сейчас вы можете стрелять во второго бандита, когда он перезаряжает оружие. Если будете вести огонь достаточно быстро, то сумеете попасть в главаря несколько раз, прежде чем он отве-

тит вам. Но при этом обязательно стойте в коридоре, чтобы его пули не смогли достать вас. Не заходите слишком далеко в коридор, иначе выйдете из комнаты, а, когда возвратитесь назад, к Главарю вернется вся его сила, и весь ваш труд пропадет зря!

Когда с главарями будет покончено, откроется проход, по которому вы придете к самому Батчу Кавендишу! Батча Батч атакует вас на большой машине. Держитесь ближе к левому краю экрана, позволив машине медленно появиться на экране с правой стороны. Стреляйте в пушку, установленную спереди машины. Вам нужно попасть в нее четыре раза Серебряными Пулями, и только тогда она взорвется. Ликвидировав пушку, запрыгните на выступ, расположенный справа от нее. Перепрыгните через шипы, когда они высунутся и замрут в центре машины. Идите вправо и перепрыгните через паровые клапаны, а затем отскочите влево и остановитесь справа от выхлопной трубы. Стреляйте в пушку Батча, а когда он начнет стрелять в вас, нагнитесь, и его пули пролетят у вас над головой. Продолжайте вести огонь по пушке, пока она не взорвется. Батч придет в ярость! Сейчас остались только вы и Батч. Станьте выше Батча и немного левее и стреляйте в него по диагонали. Когда противник станет отвечать вам, ему придется стрелять вверх, и это позволит вам легче избежать его пуль. Батч бегает очень быстро и может отскочить от вас, так что преследуйте его и не переставайте стрелять. В скором времени злобный бандит будет повержен, а добро и справедливость вот уже в который раз восторжествуют.

Пароли

Тонто сообщает вам пароли, которые очень полезны, если вы хотите перейти сразу к более сложным эпизодам. Но не пользуйтесь ими слишком часто, поскольку этим можно испортить игру.

Эпизод второй: VWBK BNTZ JPBY GZHG
Эпизод третий: XGGYK LBXD JJYN HDTM
Эпизод четвертый: WNYM VBJD GMYN TGLH
Эпизод пятый: MJBP JNBY TJBY VGXH
Эпизод шестой: PWYG PNYB LWYD LGPM
Эпизод седьмой: QKYM LBRB TMYD MGQN
Эпизод восьмой: HBYT XNRG TDYD YGHT

Автор описания Павел ЧЕРЕЙ

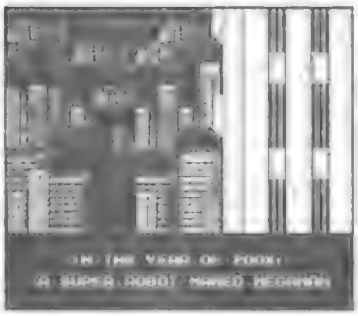
MEGA MAN 2

МЕГАМЭН 2

Capcom • Количество игроков 1 • Приключения
Рейтинг ★★★★★★☆☆☆☆

В игре участвуют злой персонаж доктор Вили (Dr. Wily) и дерзкий герой доктор Лайт (Dr. Light). Доктор Вили вынашивает планы, которые совсем не нравятся доктору Лайту. Поэтому настало время вмешаться и преподнести доктору Вили хороший урок, пока он не слишком обнаглел. Это понятно?

Вы — Мегамэн (Mega Man), вооруженный пистолетом парень из будущего, который может бегать, прыгать и стрелять. А что еще остается делать герою?



По существу, вы играете в «Мегамэн» поэтапно. Завершение каждого уровня и поражение главного персонажа оцениваются в определенное количество очков. Конечной же целью игры является победа над доктором Вили.

Вы начинаете каждую игру, имея в запасе три жизни. У Мегамэна есть счетчик жизни, показания которого уменьшаются всякий раз, когда его ударяет вражеский персонаж или какой-нибудь снаряд. Когда показания счетчика жизни исчерпываются до нуля, вы теряете одного Мегамэна. В ряде случаев, например, если вы падаете в неподходящем месте или дотрагиваетесь до некоторых смертельных шипов, то теряете жизнь мгновенно. Но в большинстве случаев потеря жизни происходит постепенно. Тем не менее, у нас есть для вас хорошие новости. В игре предусмотрены способы зарабатывать дополнительные жизни, и, кроме того, когда вы поражаете врагов, появляются призы. Некоторые из этих призов пополняют жизненную энергию. Вы можете продолжать эту игру бесконечно. Но существует возможность узнать пароль для каждого пройденного уровня. Как только вы побеждаете главного персонажа уровня, вам дается пароль. Запишите его, и тогда вам не придется проходить этот уровень с самого начала.

Управление

Крестовина — Выбор направления
A — Стрельба
Start — Переключение во внутреннее окно
B — Прыжок

Оружие

Мегамэн начинает игру с обычным пистолетом. Этот пистолет — очень полезная вещь, и большую часть времени вам ничего другого не понадобится. Пистолет стреляет без конца, и его никогда не требуется заряжать. Однако вы будете получать дополнительное оружие от главных противников, которых сможете победить. Каждый такой персонаж обладает разным видом оружия. К моменту, когда вы доберетесь до доктора Вили, вам захочется собрать все виды оружия. При выборе оружия буква в скобках используется для его обозначения. Чтобы выбрать любое другое оружие, кроме обычного пистолета,

нажмите кнопку «Start» и изучите то, что находится во внутреннем окне. Подберите необходимое вам оружие по букве, которой оно обозначается. Не забывайте переключаться обратно на свой обычный пистолет после использования особого оружия, поскольку оно обладает определенным запасом энергии, который может истощиться при непрерывном использовании.

Предметы

В данной игре есть два вида специальных предметов. Одни вы получаете за победу над врагами по ходу игры. Предметы другого типа вам достаются от доктора Лайта, когда для этого наступает время.

Энергетический Кристалл (Energy Crystal) увеличивает показания счетчика жизни.

Маленький Кристалл дает вам немного энергии, а большой — много.

Оружейный Кристалл (Weapon Crystal) перезаряжает ваши особые виды оружия. Он заряжает любой вид оружия, который вы используете в данный момент. Поэтому, если у вас имеется оружие, заряд которого истощился, найдите Оружейный Кристалл, переключитесь на это оружие, зарядите его и снова перейдите на обычный пистолет.

Головы Мегамэна дают вам дополнительные жизни. Они появляются в процессе игры в различных местах, а иногда даже во время стрельбы по врагам.

Энергетическая капсула (Energy Capsule) сосуд с нарисованной буквой E. Собирайте их и оставляйте про запас. Если у вас имеется энергетическая капсула и жизненная энергия очень мала, можете использовать ее, чтобы полностью восстановить силы. Храните несколько таких капсул для сражений с более сильными противниками. Вы сможете найти энергетические капсулы только в нескольких специальных местах. Сколько бы врагов вы ни победили, но капсул от этого не прибавится.

Другие виды особых предметов — это специальные транспортные средства, которые дает вам доктор Лайт. Как и оружие, эти предметы обладают энергетическим запасом, который уменьшается при их использовании. Заряжайте их при помощи Оружейных Кристаллов.

Item-1 — подъемная платформа (Levitation Platform). При броске эти платформы начинают подниматься. Запрыгните на нее — и поедете вверх. Платформы работают очень короткое время, но вы можете бросить три одновременно. Получить подъемные платформы можно только после победы над Горячим Человеком.

Item-2 — реактивные сани (Jet Sled). Используйте их для того, чтобы перелететь через некоторые опасные места. Реактивные сани будут продолжать двигаться до тех пор, пока их энергия не иссякнет или пока они не ударятся в стену. Получить их можно после победы над Воздушным Человеком.

Item-3 — лифт (Elevator), который поднимается, если его бросить рядом со стеной. Он поднимается выше, чем подъемная платформа. Получить его можно после победы над Мгновенным Человеком.

Враги

Воздушный Человек (Air Man) (A) использует Воздушный Револьвер (Air Shooter), который выстреливает небольшими порывами ветра. Когда вы сражаетесь с ним, вам необходимо бороться и с ветром.

Человек-Пузырь (Bubble Man) (B) использует Пузырьковую Пулю (Bubble Lead), которая стреляет вращающимися пузырями и может поражать не только вас, но и некоторых ваших врагов.

Человек-Громила (Crash Man) (C) использует Грохочущие Бомбы (Crash Bombers), которые взрываются вокруг вас. Иногда при бросании таких бомб в определенные стены они прилипают и затем взрываются.

Мгновенный Человек (Flash Man) (F) использует устройство, которое останавливает время (Time Stopper). Победите его — и сможете делать то же самое.

Горячий Человек (Heat Man) (H) использует Атомный Огонь (Atomic Fire). Когда вы добудете это оружие, попробуйте подержать кнопку стрельбы немного дольше, и увидите, что произойдет.

Железный Человек (Metal Man) (M) использует Железное Лезвие (Metal Blade), которое разрубает почти всех врагов на своем пути. Оно действует, как большая пила.

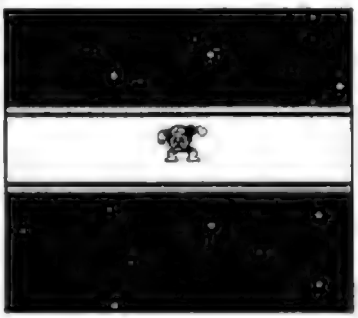
Быстрый Человек (Quick Man) (Q) использует свой Быстрый Бумеранг (Quick Boomerang). Когда получите его, то сможете запускать одновременно до трех бумерангов и использовать быструю стрельбу, нажимая на кнопку управления стрельбой.

Деревянный Человек (Wood Man) (W) использует Листовой Щит (Leaf Shield), защищающий его. Во время сражения он запускает летающие листья. Когда вы будете использовать щит, он остается вокруг вас, пока вы не сдвинетесь с места. А листья слетят в том направлении, куда вы пойдете.

Кроме уже упомянутых главных персонажей, вы повстречаете множество странных существ, населяющих мир игры «Мегамэн». Со многими из них не слишком сложно справиться, хотя у них очень звучные имена. Поэтому не будем отдельно останавливаться на каждом из них. В ходе игры вы встретитесь со всеми этими персонажами. У каждого из них свой метод нападения, а некоторые обладают особыми видами защиты. И все же большинство этих существ представляют собой легкую мишень для пистолета Мега Мэна.

Общая стратегия

Научитесь хорошо прыгать. Это главный секрет игры. Кроме того, изучите слабости каждого врага. Одних врагов можно поразить только в определенное время. Узнайте, в какой момент они становятся уязвимыми. В других врагов вообще нельзя стрелять. Вам нужно лишь убегать от них. А в борьбе с некоторыми главными персонажами требуется оружие, которое вы добыли после победы над другими главными врагами. Очень полезно также запомнить порядок появления в игре главных противников.

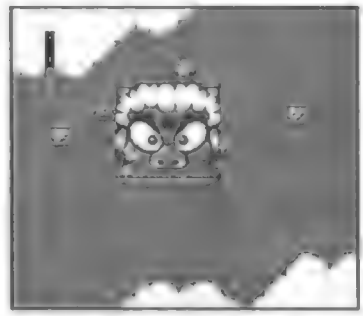


Полное прохождение

Этап первый: Воздушный Человек

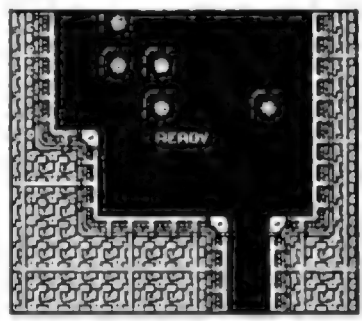
Начинайте идти вправо и прыгать на головы Чертей (Air Tikkis). Берегитесь их рогов. Не допускайте, чтобы они схватили вас. Стреляйте в летающих Гремлинов (Gremlins) и прыгайте с платформы на платформу. Иногда, задержавшись на этих платформах, вы можете получить дополнительные жизни, но это не является необходимым на данном этапе игры. Только не останавливайтесь. В следующей части вы подойдете к Богам Молнии (Lightning Lords), парящим на облаках. Вы должны сначала застрелить их, а затем запрыгнуть на их облака. На третьем облаке вас может постигнуть неудача. Лучший способ попасть на это облако — подпрыгнуть вверх и выстрелить прежде, чем два облака сравняются друг с другом, а затем сразу же запрыгнуть на новое облако. Перед тем как попасть на четвертое облако, подождите, пока оно не появится слева от вас, убейте того, кто на нем находится, и затем прыгайте, когда оно снова

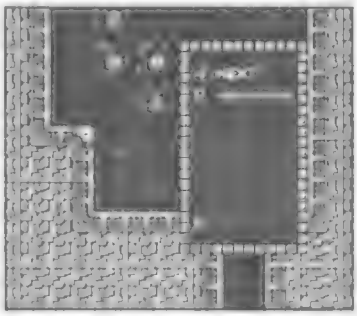
появится из большого облака. Пятое облако доставит вас на новую платформу. Здесь вы встретитесь с летающей рыбой, которая откладывает икринки, а из них, в свою очередь, появляется много маленьких птичек. Расстреляйте икринки прежде, чем они упадут на землю и из них появятся птицы. Впрочем, вы можете восстановить здесь потерянную энергию, позволив икринкам упасть вниз, так как маленькие птички дают много призов. Прыгните вниз на две платформы — и найдете еще один ряд голов чертей. Вторая голова не появляется до тех пор, пока вы не приготовитесь прыгать. Со второй головы вы попадете на более устойчивые платформы. Идите вперед, но будьте осторожны, чтобы вас не сдули Ветряные Гориллы (Fan Friends). Несколько выстрелов уложат их на месте. Но не переставайте стрелять и постарайтесь, чтобы вас не сбросили за край платформы какие-нибудь летающие яйца. Вы подошли еще немного ближе к убежищу Воздушного Человека. Когда вы повстречаетесь с ним, вам не придется делать ничего сверхъестественного. Уничтожьте его как можно скорее. Бросайтесь прямо вперед и стреляйте. Преодолейте сопротивление ветра, чтобы подойти поближе, и нажмите пальцем на спусковой крючок. Около семи прямых попаданий сделают свое дело. Помните, что всякий раз, когда на вас обрушивается удар, вы в течение нескольких секунд находитесь в безопасности. Когда вы начинаете мигать, то можете пробежать прямо через его ураганы. Используйте это себе на пользу. Это не слишком трудно, и ваша уловка сработает. После того, как одержите верх над Воздушным Человеком, вы получите его Воздушный Револьвер. Не забудьте записать пароль.



Этап второй: Мгновенный Человек

Доктор Лайт дает вам Item-2 (реактивные сани), и после этого вы бросаетесь в новое приключение. Если желаете, можете оставить Мгновенного Человека на потом, чтобы сразиться с ним после победы над Железным Человеком и использовать против него Железное Лезвие. Но даже в этом случае вам придется сражаться с Мгновенным Человеком обычным оружием. Мир, которым владеет Мгновенный Человек, — очень ненадежный, и поэтому приготовьтесь к тому, что будете все время скользить и падать. Сначала идите по лабиринту и не прекращайте стрелять. После того как возьмете очередную энергетическую капсулу, перепрыгните через запасного человека. В этом месте вы не можете заполучить его. Если вы предпочтете играть в другом порядке, можете сначала победить Быстрого Человека и добыть лифт, но на самом деле это не так уж важно. Вам придется совершить несколько сложных прыжков, чтобы добраться туда, куда вы направляетесь. Здесь важную роль играет точный расчет, потому что вы постоянно будете соскальзывать и срываться со своего положения. И все же не прекращайте свои попытки, поскольку это не так уж сложно. После нескольких прыжков вверх вы попадете в затяжной прыжок. На дне вам повстречается длинноногое создание Ходок (Walker). Стреляйте в это существо, пока оно не погибнет, а затем убейте его наездника. Вы обнаружите, что у этого парня есть щит, но он опустит его, и тогда вы сможете убить Ходока. И вот теперь у вас появляется выбор. Выберите правый колодец, если желаете найти на дне энергетическую капсулу. Этот путь немного труднее, но на самом дне вас ждет награда. С другой стороны, отверстие, расположенное слева от вас, ведет прямо на дно этого длинного перехода. Убейте существо, похожее на коленчатый вал, попав ему прямо в

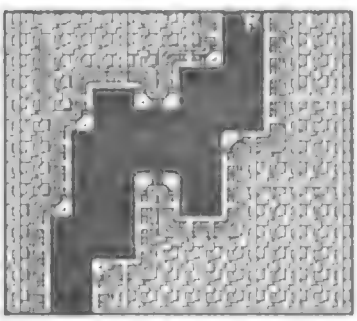




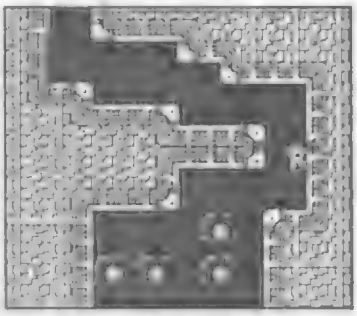
глаз. Если желаете воспользоваться правым колодцем, прыгайте с края платформы, но быстро отклоняйтесь вправо, чтобы приземлиться на узкой стене, разделяющей два колодца. Сейчас сразите еще одного длинноногого Ходока и его наездника, а затем отправляйтесь вниз. Но вам надо обязательно прыгать в колодец справа. В следующей комнате, если сможете прыгать с кубика на кубик и не падать, вам не придется сражаться с другим отрядом Ходоков, а на другом конце вас ожидает энергетическая капсула. Но будьте всегда начеку — особенно когда прыгаете со второго кубика на последний. Все сделано так, чтобы одурачить вас. Расстояние между этими кубиками шире, и вам надо сменить ритм прыжка. Какой бы дорогой вы ни пошли, вам предстоит пройти, по крайней мере, еще одного Ходока перед тем, как войти в логово Мгновенного Человека. В самом конце сделайте длинный прыжок и войдите туда. И снова, чтобы победить Мгновенного Человека, стреляйте и попытайтесь не дать ему подобраться к вам. Он использует устройство для остановки времени, но вы должны справиться с ним несколькими меткими выстрелами. После победы над Мгновенным Человеком вы завладеете его устройством. Не забудьте записать новый пароль.

Этап третий: Быстрый Человек

После получения еще одного сообщения от доктора Лайта, который даст вам Item-3 (лифт), вам предстоит следующее испытание — Быстрый Человек. В начале этого этапа вы встретите запасного человека. Возьмите его с собой, нажав на клавишу «Select» и использовав Item-2 (реактивные сани). Станьте лицом к стене и отпустите сани. Запрыгните на них, а потом используйте, чтобы забрать себе запасного человека. Затем снова перейдите на обычное оружие и продолжайте игру. Прыгайте в колодец и затем перепрыгните через существ, которых увидите там. Снова прыгните вниз, потом бегите направо и прыгайте в следующий колодец, отклоняясь влево во время падения. Сразу же бегите налево, чтобы вас не настигли выстрелы убийцы, и падайте в следующий колодец, отклоняясь вправо. Спрыгните с края и отклоняйтесь влево, чтобы забрать запасного человека и энергетическую капсулу. Продолжайте двигаться вниз. На самом дне будет темно. Не беспокойтесь: скоро все осветится. Запрыгните на платформу, расположенную под существом-факелом, — Горячей Головой (Hot Head). Нырните под огненные шары, а потом прыгайте и стреляйте, пока не погасите его пламя, затем идите вперед и сделайте то же самое с другим чудовищем. Но на этот раз стреляйте по нему с дальней платформы (с той, которая поднимет вас на один уровень с существом-факелом). Последует еще одна Горячая Голова, а затем — снова прыжок. Очутившись на дне после первого прыжка, вы должны очень быстро прыгать наверх и перепрыгнуть через верхнюю платформу, а затем как можно быстрее направиться влево и вниз, чтобы в вас не попали лучи. Продолжайте быстро опускаться влево и вниз, минуя следующие две порции лучей (и не обращайте внимания на запасного человека). Спрыгните с последнего выступа влево и опускайтесь до самого низа. Проложите себе путь через Ходоков и подойдите ко входу в убежище Быстрого Человека. Чтобы одолеть Быстрого Человека, стойте на верхней платформе слева, избегайте его нападений и не переставая стреляйте в него. Таким способом вам удастся убить его прежде, чем он успеет нанести вам серьезные ранения.



Одолев Быстрого Человека, вы завладеете его Бумерангом. Не забудьте при этом записать пароль.



Этап четвертый: Железный Человек

В начале этого уровня вам нужно научиться пользоваться лентами транспортеров. Идите вперед и добудьте капсулу свободной энергии, расположенную в конце второго снизу транспортера, а затем прыгните вверх и продолжайте идти влево. Попытайтесь избежать падающих шипов и пройдите мимо них, когда они начнут подниматься вверх. Если вы приобретете здесь незначительные ранения, — ничего страшного, потому что вам представится возможность пополнить энергию в следующей части, где из потолка и пола торчат винты. Расстреляв эти винты, вы получите много грузов (а если проявите терпение или вам повезет, даже одного или **двух** запасных людей). Когда справитесь со всем этим, пройдите уровень с винтами и попадете на ленты транспортеров. Сделайте несколько прыжков, и вы подойдете к запасному человеку, находящемуся вверху. Его будет трудно заполучить, но на этом этапе он вам не слишком нужен, поскольку теперь вы уже знаете, как добывать запасных людей из винтов. Поэтому продолжайте прыгать вниз, где столкнетесь с наездниками шестерен. С ними справиться проще простого. Стреляйте в них — вот и все. Затем, путешествуя по транспортерам, уничтожьте колючатые валы (прямым попаданием в глазное яблоко). Прямо под колючатыми валами вы найдете капсулу свободной энергии. С помощью энергетической капсулы выберите Item 2 (реактивные сани), чтобы перебраться через пропасть. Не обращайте внимания на попрыгунчиков. Убить их невозможно. Просто перепрыгните через них — и вот вы здесь.

Чтобы убить Железного Человека, попробуйте перепрыгнуть через его жужжащие пилы. Заранее предугадывайте все его движения и не прекращайте стрелять. Он будет часто прыгать и в конце концов попадет прямо под ваши пули. Если начнете очень быстро терять энергию, вспомните о том, что к этому моменту у вас в запасе должно быть несколько дополнительных энергетических капсул. Используйте одну из них, пока не стало слишком поздно. Одолейте Железного Человека — и завладеете его Железным Лезвием. Не забудьте, как обычно, записать пароль.

Этап пятый: Деревянный Человек

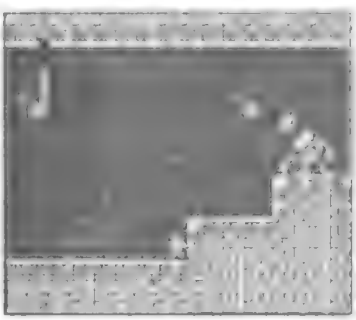
Начало этого уровня довольно легкое. Отойдите немного назад от Пузырчатых Снарядов (Bubble Bats), затем прыгните и стреляйте. Убейте без промедления Робо-Кролика (Robo-Rabbits). Вы можете опередить многие снаряды, если будете двигаться без остановки. Затем спускайтесь вниз по первой лестнице. Подождите, пока к вам приблизятся снаряды, затем прыгните вниз и выстрелите в третий снаряд. Затем спускайтесь (или стреляйте в первые два снаряда, после того как миновали их). Огнедышащая собака (которую, как вы можете догадаться, зовут Горячая Собака (Hot Dog)) не доставит вам особых хлопот, если вы остановитесь на выступе напротив нее и постараетесь перепрыгнуть ее пламя. Три выстрела уложат ее на месте. Со следующей собакой справиться не так-то просто, но если вы забежите вперед, прыгнете и выстрелите, то должны победить ее. Прямо под тем местом, где находится собака, есть укромный уголок (если вам только удастся туда добраться). То же самое можно сказать и о третьей собаке. Теперь идите вверх по лестнице, по пути уворачиваясь от снарядов. Если после сражения с собаками у вас на исходе энергия, снова идите вниз, а затем вверх. Уничтожайте снаряды, пока не пополните запасы энергии. После этого продолжайте идти вверх. Теперь вам предстоит пройти мимо Механических Обезьян (Mecha Monkeys). Попытайтесь выманить их из засады, а затем убейте, пока они не добрались до вас. Расстреляйте птиц, чтобы они не успели

6 Зак. 646

отложить свои яйца, или подождите, пока яйца упадут на землю, и соберите с них дополнительные призы. Но помните, что всякий раз, когда появляется какой-нибудь из таких призов, вы должны переключиться на тот предмет, которому требуется пополнение, а затем снова перейти на свое обычное оружие. Ступайте вниз по лестнице и делайте все возможное, чтобы увернуться от убивающих морковок, которые бросают Робо-Кролики. Стреляйте быстро и не останавливайтесь. В конце уровня вам, возможно, захочется подзарядиться, убив гигантских Атомных Цыплят (Atomic Chickens). Однако это не так просто, потому что они прыгают на вас. Сейчас настало время сразиться с Деревянным Человеком. Можете использовать Железное Лезвие, но это необязательно. Во всяком случае, держитесь на левой стене и стреляйте без перерыва. Попробуйте перепрыгнуть через брошенные им листья, но не переживайте, если они ударят вас. Просто не прекращайте стрелять, и вам удастся одолеть Деревянного Человека прежде, чем он успеет убить вас. Но если вы начнете драться с ним с неполной жизнью, то можете потерпеть неудачу, когда не сумеете вовремя подпрыгнуть и увернуться от ударов его листьев. Даже если погибнете, попробуйте еще разок сразиться с ним, имея полную жизнь. Одолев Деревянного Человека, вы завладеете его Листовым Щитом. Не забудьте записать пароль для перехода на следующий уровень.

Этап шестой: Человек-Громила

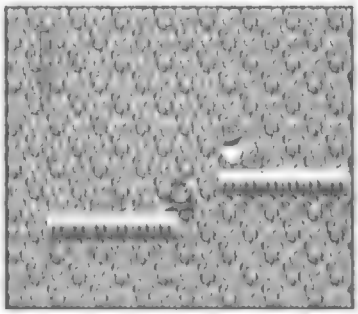
Взбирайтесь по лестницам как можно лучше, стреляя по вращающимся лицам. Если одно из них ударит вас, вы можете свалиться. Но если вам удастся удержаться, продолжайте идти вперед. Вас не могут ударить сразу же, поэтому используйте это себе на пользу. На самом верху запрыгните на движущуюся платформу, стреляя по вращающимся лицам, пока не доберетесь до следующей лестницы. Сейчас вам нужно проехать еще на двух платформах и добраться до лестниц, расположенных над ними. Взберитесь вверх по высокой лестнице, и там вы увидите коробочку для пилюль, охраняющую следующую лестницу. Вам потребуется некоторая сообразительность, чтобы пробраться мимо нее. Когда вы прыгаете на вторую платформу, коробочка стреляет. Единственный способ одолеть преграду — это выстрелить вместе с ней и одновременно отпрыгнуть назад на первую платформу. В этом случае вы не упадете снова в колодец. После этого продолжайте взбираться вверх по лестнице. Когда подойдете к двум другим лестницам, выберите правую, но опасайтесь птиц, бросающих яйца. Попробуйте по возможности убить их. Двигайтесь наверх, чтобы пополнить запасы энергии, затем вернитесь вниз и выберите развилку, расположенную справа. Добравшись до самого верха, прыгните вниз, чтобы взять энергетическую капсулу, и снова двигайтесь вверх, все время оставаясь справа. Если хотите заполучить запасного человека, снова вернитесь вниз и проедьте на реактивных санях (Item-2) под лестницей, затем заберитесь наверх и возьмите его. Теперь, не мешкая, продолжайте двигаться вправо, все время стреляя в Толотунов (Prop-Tops), которые падают на вас. Если вы остановитесь на месте, они упадут на вас с неба. Вскоре вы подойдете к концу, готовые встретиться с Человеком-Громилой. Секрет успеха заключается в том, чтобы не дать ему попасть в вас бомбами. Единственным оружием, которое замечательно действует на Человека-Громилу, является Воздушный Револьвер Воздушного Человека. Для победы вам вполне хватит двух ударов ветряной силы. После этого вы получите Грохочущие Бомбы. Не забудьте записать пароль.



Этап седьмой: Человек-Пузырь

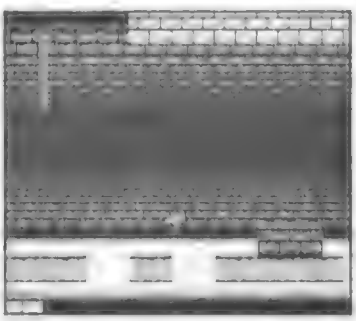
Этот уровень поначалу кажется простым. Просто совершайте правильно все прыжки. Остерегайтесь Лягушек (так

называемых Квакушек (Croakers)). Однако вы можете использовать их, чтобы пополнить запасы энергии. Когда доберетесь до красных кирпичей, прыгайте быстро, не раздумывая, так как они будут падать, как только вы приземлитесь на них. Теперь прыгайте вниз и попробуйте не упасть на Маленького Краба (Crabbot). Продолжайте двигаться вниз, пока не доберетесь до воды. По пути стреляйте в креветок, пока не увидите Рыбу-Фонарь (Lantern Fish), из которой они выходят. Чтобы убить эту рыбу, вам нужно подпрыгнуть и выстрелить в ее фонарь (небольшой «усик», расположенный у нее на голове). Если вам требуется пополнить истощившиеся запасы, можете пострелять в креветок, пока не получите то, что вам необходимо. Продолжайте двигаться вперед, но будьте очень осторожны с колючими стенами и потолком. Если вы ударитесь об эти колючки, вам придет конец. Проложите себе дорогу мимо еще одной рыбы и лягушки, пройдите по нескольким платформам, все время увертываясь от падающих крабов, и вы доберетесь до логова Человека-Пузыря. Несколько хороших ударов Железным Лезвием прикончат его, и вы получите Пузырьковую Пулю. Как обычно, не забудьте записать пароль пройденного уровня.



Этап восьмой: Горячий Человек

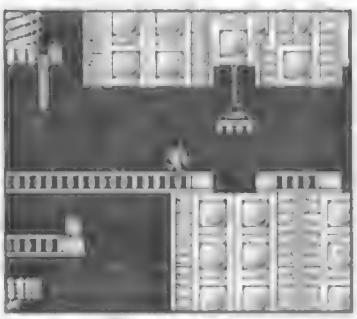
Этот уровень может оказаться трудным, но вам нужно проявить настойчивость. Играйте осторожно, чтобы не упасть в лаву, которая находится внизу. Если упадете, сразу же выбирайтесь из нее. Пройдите по хитрым кубикам, одновременно стреляя во всех врагов. На этом уровне вам придется проявить всю свою расчетливость. Спустившись вниз по первой лестнице, вы придете к головоломке. Встаньте на кубик справа и подождите, пока первый исчезающий кубик снова появится над вами слева. Запрыгните на него и тут же прыгайте прямо вверх. Над вами должен появиться еще один кубик. С этого кубика прыгайте влево, и вы должны приземлиться на кубик, который появится только тогда, когда вы окажетесь в воздухе. Оттуда вам не составит труда добраться до выступа и спуститься вниз по лестнице. Если вам нужно восстановить энергию, сделайте это сейчас, стреляя во вращающиеся лица, а затем идите вперед. У первой стены используйте исчезающий кубик, чтобы перепрыгнуть через пропасть. Затем, у следующей стены, прыгайте на первый кубик, а затем приготовьтесь для прыжка на следующий кубик, который еще не появился. Затем просто перепрыгните наверх и перескочите через яму. Остерегайтесь, чтобы вращающиеся лица не добрались до вас. По существу, вам снова придется применить те же самые трюки, а затем предстоит преодолеть еще более неприятную преграду. Впереди находится стена, стоящая прямо над ямой. Рассчитайте свой прыжок таким образом, чтобы допрыгнуть до исчезающего кубика в тот момент, когда он появляется, а затем быстро прыгните наверх и через яму. Если вам хочется блеснуть мастерством, можете попробовать пройти по исчезающим кубикам, которые появляются один за другим, но проще миновать их, если использовать реактивные сани. На полпути спрыгните с саней и заберите запасного человека, а затем проедьте на них оставшуюся часть пути. Идите вниз по лестнице и уничтожьте Ходока и его наездника. Затем спуститесь еще на один уровень вниз — и перед вами окажется комната Горячего Человека. Чтобы победить Горячего Человека, используйте Пузырьковую Пулю, полученную вами от Человека-Пузыря. Три метких

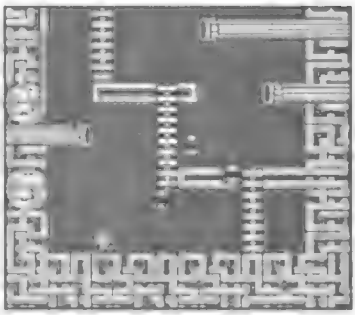


попадания прикончат его, и вам достанется его Атомный Огонь. Не забудьте записать пароль после завершения уровня.

Этап девятый: Доктор Вили

В этом месте игры появится Доктор Лайт, который даст вам Item-1 (подъемную платформу). На этом заканчивается ваше собирание предметов, и вы подходите к самой трудной части игры — уровню доктора Вили. Замок-лаборатория доктора Вили, имеющая вид черепа, — это очень хитрое место, разделенное на пять трудных частей. Для того, чтобы победить в этой игре, вам нужно пройти их все. Часть 1 начинается довольно просто — с птиц, бросающих яйца. Вполне безобидное начало, не правда ли? Но не обольщайтесь. Если желаете, пострелляйте маленьких птичек и проверьте, удастся ли вам заработать одну или три дополнительных жизни. Или просто идите вперед, полагаясь на свои силы... Вы подойдете к стене, через которую невозможно перепрыгнуть. Настало время использовать Item-1 (подъемную платформу). Отойдите назад и бросьте ее, а затем запрыгните на нее. Не забудьте вернуться к обычному оружию, когда доберетесь до верхушки стены. А сейчас расчистите себе дорогу от тех, кого я называю «веревочными созданиями» (rope creatures), и доберитесь до следующей стены. Снова используйте Item-1, чтобы перебраться через нее. Вы встретите еще одно веревочное существо. Эти монстры дадут вам много призов, и поэтому, когда вы доберетесь до следующей стены, стреляйте, пока не получите большую зарядную капсулу. Тут же зарядите свою Item-1 (подъемную платформу). Когда она будет полностью заряжена, используйте ее, чтобы добраться до следующей платформы, где стоит запасной человек. Пройдите мимо веревочного чудовища (все время стреляя из своего оружия) и заберите запасного человека. Затем восстановите все свое здоровье и специальные виды оружия для следующего прохода. Снова прыгните вниз и при помощи Item-1 доберитесь до лестницы. Чтобы достичь ее, вам надо соскочить с платформы как раз перед тем, как она начнет исчезать. Потом забирайтесь наверх. Легче всего победить человека со щитом, стоящего наверху, используя Воздушный Револьвер Воздушного Человека, но вы можете также использовать тонкий расчет и обычное оружие. Потом заберите приз, который он охраняет, для подзарядки и идите дальше вверх. Одолейте следующего человека со щитом любым оружием, каким вам хочется, а затем забирайтесь на самый верх. Следующая комбинация может показаться неразрешимой, но пройти ее довольно просто. Вам надо лишь опять использовать Item-1. В конце концов, именно поэтому и дал его вам доктор Лайт. Просто бросьте подъемную платформу, запрыгните на нее и бросьте еще одну. Кидайте их быстро одну за другой, чтобы не подняться слишком высоко. Если вы все сделаете правильно, вам придется бросить три таких платформы. С четвертого прыжка вы должны допрыгнуть до лестницы. Переключитесь на обычное оружие и взбирайтесь на самый верх. Затем продолжайте идти направо. Приготовьтесь к решительным прыжкам и сложным действиям. Вы подойдете к маленьким кубикам, висящим в черном пространстве. Вам понадобится прыгать с одного кубика на другой быстро, не раздумывая. И вот почему. Если вы прыгаете быстро, к тому времени, когда вы доберитесь до восьмого кубика, за вашей спиной вдруг появится огромный зеленый огнедышащий Дракон (Dragon). Если вы хоть чуть-чуть замешкаетесь, он убьет вас почти мгновенно. После появления Дракона не прекращайте прыгать с кубика на кубик и не паникуйте. Просто не стойте на месте. Если вы будете прыгать слишком быстро, вам придется подождать, пока появится следующий кубик. Не волнуйтесь, Дракон не догонит вас, если вы будете непрерывно двигаться к левому краю экрана. И наконец вы доберетесь до трех кубиков, расположенных в форме треугольни-

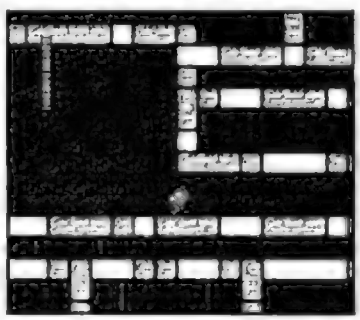


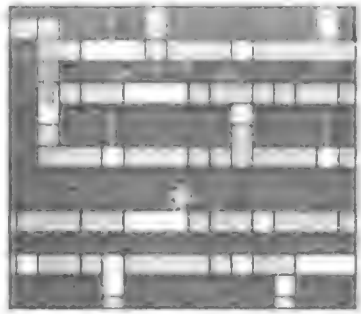


ка. Остановитесь на среднем кубике, повернитесь кругом и переключитесь на Атомный Огонь Горячего Человека. Не беспокойтесь. Дракон вежливо подождет, пока вы не закончите все приготовления. Затем без предупреждения стреляйте назад в Дракона. Запрыгните на верхний кубик, чтобы избежать его пламени, и стреляйте снова, когда Дракон поднимется. Даже если вас и ударит пламя Дракона, то с верхнего кубика вы снова упадете на средний кубик. Около девяти выстрелов Атомного Огня должны сделать свое дело. Победа над Драконом завершает первую стадию.

Сейчас продолжайте идти вперед, заберите приз со свободной энергией и заправьте Атомный Огонь. Теперь пробейтесь через Топотунов. Используйте реактивные сани, чтобы пройти над шипами, и, если вы достаточно смелы, попытайтесь добраться до второй лестницы, где находится капсула запасной энергии. Затем отправляйтесь вниз. Там вы обнаружите не только энергетическую капсулу, но и запасного человека, так что стоит рискнуть. Продвигайтесь дальше, заряжаясь всем, чем только можно. А теперь посмотрите на вон те стены, защищающие запасного человека и капсулы с энергией. Чтобы разбить их и собрать призы, используйте бомбы, полученные вами от Человека-Громилы. Попытайтесь, чтобы вас не слишком ударило, когда будете делать все это. Потом продолжайте идти вниз (после того как снова перейдете на обычное оружие). Когда упадете с нижней перекладины лестницы, быстро тянитесь вправо, чтобы пролететь над шипами и попасть в дыру. Затем направляйтесь в комнату с винтами, где вы сможете восстановить все свое здоровье и оружие. Пройдите мимо падающего шипа, а затем используйте Item-1 (подъемную платформу), чтобы подняться на стену. Но тут есть один секрет. Поскольку стена слишком высокая, подпрыгните вверх и бросьте Item-1. Потом киньте еще одну, но при этом сами не прыгайте. Забирайтесь на нижнюю из двух платформ и поезжайте наверх. Потом прыгните на ту, что находится выше, прежде, чем они обе исчезнут, и перепрыгните через стену. Будьте осторожны, чтобы не упасть на следующих двух уровнях. Не дотрагивайтесь до шипов. Во второй комнате с шипами вы можете получить дополнительную энергию из правой стены возле колодца, ведущего вниз. Если у вас мало энергии, то это вам совсем не помешает. Затем прыгайте в колодец — там вы встретите механического монстра (mechanical monster). Одолеть этого механического монстра довольно трудно. Старайтесь держаться подальше от него и стреляйте в него из своего пистолета. Но подождите, пока его две части соединятся. И в конечном счете вы победите.

В начале части 3 вам предоставляется некоторый выбор. С первого выступа спрыгните вправо. Используйте бомбы, чтобы добыть капсулу с энергией, затем прыгните в другую сторону, если хотите получить приз для пополнения своих бомб. Падайте очень осторожно, отклоняясь вправо. Если вы упадете прямо, то попадете на шипы, расположенные внизу. Прыгайте с колонны на колонну, избегая ударов огромной рыбы, затем совершите очень трудный прыжок через узкую пропасть, наполненную шипами. Прыгните вниз с середины первого экрана, а затем, когда попадете во второй экран, отклоняйтесь влево. Если вы находитесь примерно в середине колодца при выходе в третий экран, то вам удастся упасть прямо вниз без всякой опасности. Не переусердствуйте, иначе попадете на шипы. Когда подойдете к двум выступам, осторожно падайте вниз с нижнего выступа, отклоняясь вправо, чтобы не упасть на спрятанные внизу шипы.





А теперь идите вперед и готовьтесь к следующей битве с великаном на колесах — Сильным Человеком (Guts Man). Победить Сильного Человека не слишком трудно. Попробуйте забраться на его тележку и стреляйте ему прямо в лицо. Несколько метких выстрелов должны прикончить его. Можете получить пару капсул с энергией, если они вам необходимы.

Часть 4 начинается с нескольких зарядных капсул. Затем — вверх по лестнице. На этом уровне остерегайтесь ложных плит на полу. Чтобы добраться до свободного человека, провалитесь через ложную плиту пола и используйте внизу Item-1. Продолжайте движение вверх, провалитесь через очередную ложную плиту на полу и отправляйтесь по лестнице наверх. В следующем разделе на полу находятся две проваливающиеся плиты, но потолок расположен высоко, и поэтому вы можете перепрыгнуть через них. Снова взбирайтесь наверх, но будьте осторожны — на полу есть шипы. Прямо перед лестницей находится западня, поэтому прыгните, чтобы перелететь через нее. Снова лезьте вверх, и, убив две коробочки для пилюль, вы получите энергетическую капсулу, а при помощи Item-1 подниметесь наверх через ложную плиту пола. Далее, в следующих четырех комнатах, двигайтесь на платформах. Во второй комнате спрыгните на небольшой выступ и подождите, пока платформа снова приблизится к вам. Затем запрыгните на нее и подъезжайте к следующей лестнице. В начале третьей комнаты очень важна точность. Вращающиеся лица приблизятся к вам снизу. Вы должны ждать до самой последней секунды, а затем прыгнуть влево, чтобы попасть на платформу. При помощи бумерангов, полученных от Быстрого Человека, вы должны расстрелять лица и быстро спрыгнуть с платформы, когда она подойдет близко к стене. Затем снова запрыгните на платформу и отправляйтесь вниз. Спрыгните в колодец. В четвертой комнате снова поезжайте на платформе, но спрыгните с нее на одиноко стоящий кубик. А затем используйте реактивные сани, чтобы добраться до противоположной стороны экрана. По пути не ударьтесь о платформу. Проложите себе путь через нескольких Ходоков и человека со щитом, а затем, прямо перед входом в последнюю комнату, пополните все свои предметы и здоровье, бегая вперед и назад перед самой дверью. Сосредоточьтесь на человеке со щитом и не обращайте внимания на Ходока, который появится слева. Когда зарядитесь на полную катушку, отправляйтесь в путь. Эта комната наполнена стреляющими линзами (которые называются Сумасшедшие Пушки (Crazy Cannons)), и вам нужно использовать бомбы, полученные от Человека-Громилы, чтобы выйти отсюда победителем. Используйте каждую бомбу очень осторожно. Одной бомбой разбивайте стену, а другой — линзу. Работайте быстро и не тратьте попусту ни одной бомбы, иначе проиграете.

Вот как нужно действовать:

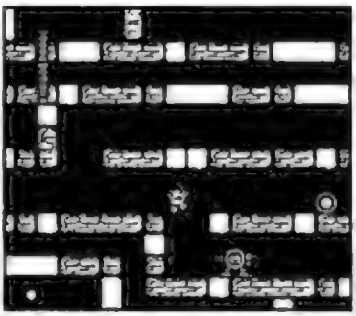
1) При помощи Item-1 доберитесь до первой площадки и при помощи двух бомб разрушьте стену и линзу слева от себя.

2) Пока линза слева еще взрывается, повернитесь кругом, подпрыгните и бросьте бомбу в самую верхнюю линзу с правой стороны.

3) Прыгните вниз и разделайтесь со стеной и линзой, находящимися справа внизу. Запрыгните наверх, чтобы уберечься от удара своей же бомбы, затем быстро опуститесь вниз и бросьте бомбу в линзу.

4) При помощи Item-1 (подъемной платформы) поднимитесь вверх и бегите в нижний левый угол экрана. Используйте трюк, который вы уже знаете: подпрыгните вверх и бросьте Item-1, затем еще одну и при помощи этих двух платформ доберитесь до линзы вверху. Уничтожьте ее одной бомбой.

5) Перепрыгните к последней оставшейся линзе и бросьте в нее свою последнюю бомбу



Если за время этой битвы ваша жизненная энергия сильно уменьшилась, используйте энергетическую капсулу. И помните, что вам понадобится полный комплект бомб, чтобы пройти этот уровень. А вы думали, что это будет легко? Ну, а сейчас вас ожидает сюрприз. Вам придется сражаться со всеми врагами, с которыми вы дрались до сих пор.

В части 5 вы попадете в комнату, в которой находится множество дверей. Вы должны сразиться с каждым персонажем еще разок. Начинайте с Горячего Человека, который сидит в верхней двери слева. Против большинства врагов применяйте свое обычное оружие, но в сражении с Горячим Человеком используйте Пузырьковую Пулю, а против Деревянного Человека, Мгновенного Человека и Человека-Пузыря — Железное Лезвие. Против Человека-Громилы примените Воздушный Револьвер, полученный вами у Воздушного Человека. Если вы действительно уверены в себе, можете попытаться использовать обычное оружие против всех своих противников. Оно сработает, если вы будете действовать быстро. Другие виды оружия просто действуют быстрее и надежнее. Но что же это? Вы опять победили всех этих парней и тут появляется еще одна дверь? Ну что ж, вам остается только одно. Бегите к ней. Нет, это просто шутка. Конечно, вам придется зайти в эту дверь...

Это космический корабль доктора Вили. Стреляйте в передний щит, пока он не упадет. Вы должны суметь перепрыгнуть через его катящиеся снаряды. А потом берегитесь! Снаряды начинают подпрыгивать. Прыгайте и стреляйте как можно быстрее — и вы уничтожите космический корабль. Да. Еще одна игра с бесконечными продолжениями. Теперь вам предстоит выполнить еще одну задачу. Хотя она покажется не такой уж трудной после всего, что вы уже пережили. Пройдите через капающую слизь (это необходимо сделать, чтобы стать героем) и нападите на «хорошего» доктора в его логове, где он предстанет перед вами в своем истинном облике. Семь выстрелов Пузырьковой Пули уложат его на месте, поэтому не тратьте времени попусту. Выстрелы доктора смертельны. Подпрыгивайте вверх и стреляйте в него пузырями, постоянно избегая его ударов. И вы получите за это награду — бесплатную экскурсию в «Мегамэн 3». Нет, я снова шучу...

Автор описания Павел ЧЕРЕЙ

TALE SPIN

ИСТОРИИ О ВИРАЖАХ

Disney • Количество игроков 1 • Аркада
Рейтинг ★★★★★★☆☆☆☆

Перед нами очередная игра по мотивам мультипликационного фильма студии «Уолта Диснея» о приключениях бесстрашного пилота медведя Балу и его помощника, медвежонка по имени Кит. Балу работает в авиакомпании по доставке грузов, и в его работе не было бы ничего необычного, если бы не воздушные пираты, сбивающие все самолеты. Как выяснится в процессе игры, пираты действуют по поручению тигра Шер-Хана — главы большой кампании, занимающейся авиаперевозками. Тигр Шер-Хан хочет с помощью пиратов разорить все другие авиакомпании. Вам предстоит в роли пилота Балу пройти восемь уровней, полных врагов и ловушек, в конце уничтожить базу пиратов, сорвав все планы коварного Шер-Хана. Как и все игры, сделанные в сотрудничестве со студией «Уолта Диснея» и по мотивам Диснеевских фильмов, в этой игре хорошая графика и музыка из одноименного мультипликационного фильма. Кстати, в нашем прокате этот мультипликационный фильм шел под названием «Чудеса на виражах».

Управление

Кнопка ↑ — движение вверх.
Кнопка ↓ — движение вниз.
Кнопка ← — движение влево.
Кнопка → — движение вправо.
Кнопка «А» — выстрел.
Кнопка «В» — вращение самолета.
Кнопка «Select» — пауза.
Кнопка «Start» — пауза и вход в меню игровых статистик.

В игре нет никакого начального меню, сразу же, после заставки, нажимайте на кнопку «Start» — вы сразу же начнете игру.

Объекты и законы игрового мира

Итак, после небольшого анимационного ролика, из которого вы узнаете, какой груз вы повезете и куда должны его доставить, мы непосредственно пропадаем в игру. Разберем подробнее, что мы видим на игровом экране. Игра выполнена в обычной для аркад двухмерной плоскости, вы смотрите на все происходящие в игре действия сбоку. Экран не перегружен информацией, только в левом верхнем углу находится шкала здоровья вашего героя — три красных сердца. Если вы столкнетесь с врагом, одно из сердечек исчезнет; когда исчезнет последнее сердечко, вы потеряете одну жизнь. Если вы потеряете все жизни, игра заканчивается, после чего и вы попадаете в специальное меню, где можете выбрать: CONTINUE — продолжить ли вам игру или END — закончить игру окончательно. Выбрав CONTINUE, вы сможете не проходить игру сначала, а продолжить с того уровня, где вас уничтожили. Такая возможность предоставляется вам три раза, но можно купить дополнительное CONTINUE в специальном магазине, куда вы попадете после каждого успешно пройденного уровня. Теперь давайте подробнее разберем игровое

меню, в которое вы попадете, нажав на кнопку «Start». Вверху этого меню показано количество собранных вами очков, под этим счетчиком за надписью LOAD показано количество собранных вами сундуков. За каждый собранный сундук в конце уровня вы получите 10000 монет. Под счетчиком собранных вами сундуков за надписью BAG показано количество собранных вами мешков с деньгами. За каждый собранный мешок с деньгами в конце уровня вы получите 30000 денег. И в самом низу этого подменю рядом с портретом нашего героя показано количество оставшихся у вас жизней. После каждого успешно пройденного уровня вы попадаете в специальный магазин. В магазине на собранные на уровне деньги можете купить разнообразные предметы, помогающие вам выжить в игре, и дополнительные приспособления для вашего самолета. Экран магазина разделен на три части: вверху находятся предлагаемые товары; справа, под портретом вашего механика, количество оставшихся у вас денег, а внизу экран с пояснениями к предметам и уже приобретенные предметы. Выбрав понравившийся предмет (кнопками ↑ и ↓), дождитесь, пока не пойдет информация о нем, и нажимайте на кнопку «B». Если передумали покупать предмет, нажимайте на кнопку «A». Некоторые приспособления можно купить только после покупки других приспособлений. Далее приведен полный список этих предметов с указанием их цены и пояснениями к ним.

RAPID SHOT — Скорострельный пулемет, позволяющий стрелять сразу же двумя снарядами. Стоит пулемет 40000 монет.

SUPER RAPID SHOT — Суперскорострельный пулемет, позволяющий стрелять сразу же четырьмя снарядам. Стоит суперпулемет 400000 монет, и купить его можно только после приобретения RAPID SHOT.

CONTINUE MEMO — Купив такой предмет, вы получите одно дополнительное CONTINUE к трем, дающимся в начале игры. Стоит этот предмет 20000 монет.

PARTS FOR THE ENGINE — Более мощный двигатель. Купив такой двигатель, вы немного увеличите скорость полета и маневренность вашего самолета. Стоит мощный двигатель 200000 монет.

PARTS FOR THE BODY — Дополнительная броня. Купив броню, вы получите одно дополнительное сердечко на шкале жизни вашего самолета. Стоит броня 300000 монет.

MINI-SEADUCK — Купив такой самолетик, вы получите одну дополнительную жизнь. Стоит маленький самолетик 100000 монет.

Теперь давайте разберем управление вашим самолетом и способы борьбы с вашими врагами. Хотя игра очень простая, вам предстоит управлять самолетом, управление которым имеет некоторые особенности. Вы можете лететь не только вправо, но и влево, развернувшись кнопкой «B». Обратите внимание на то, что когда вы взлетаете, нос вашего самолета задирается по диагонали вверх. Иногда это помогает поразить врага, находящегося над вами, а иногда мешает выстрелить во врага, находящегося на одной высоте с вами. Для того чтобы взлетать вертикально вверх (не задирая носа самолета), необходимо, удерживая кнопку ↓, нажать кнопку движения ← или →, в зависимости от того, в какую сторону вы летите. Также обратите внимание на экран, он все время движется в ту сторону, в которую вы и летите. Поэтому существует такое правило игры, если вас придавит краем экрана (например, вы уперлись в платформу и не можете лететь вперед), вы сразу же потеряете одну жизнь. Для избежания такой ситуации используйте вращение вашего самолета (кнопка «B»).

И, наконец, давайте разберем предметы, помогающие вам выжить в этой игре. Иногда такие предметы спрятаны в маленьких коробках, которые летают на воздушных шарах или на пропел-

лере. Такие коробки надо разбить, чтобы взять полезный предмет. Далее приведен полный список этих предметов с пояснениями к ним.

Коричневый сундук — подобрав такой сундук, в конце уровня при подсчете очков вы получите 10000 монет.

Серый мешок со значком $ — подобрав такой мешочек, в конце уровня при подсчете очков вы получите 30000 монет.

Маленькое красное сердце — подобрав такой предмет, вы восстановите одно сердечко на шкале здоровья вашего героя.

Большое красное сердце — подобрав такой предмет, вы полностью восстановите шкалу жизни вашему герою.

Маленький самолет — подобрав маленький самолетик, вы получите одну дополнительную жизнь.

Бананы, клубника, апельсины и т.д. — при подборе все эти предметы добавляют вам дополнительные очки от 100 до 1000.

Враги и ловушки

В игре довольно много разнообразных врагов и ловушек. Если у вас возникли проблемы с врагами, тогда прочтите этот раздел с некоторыми моими советами, которые, возможно, помогут вам. Контакт вашего героя с любым врагом или его выстрелом приводит к потере одного сердечка на шкале жизни.

Враги

Собака-пилот — этот противник просто летит на вас по экрану, пытаясь таранить.

Подводная лодка — этот враг выныривает из воды и взлетает вертикально вверх на ту высоту, на которой вы находитесь, и стремительно несется в вашу сторону.

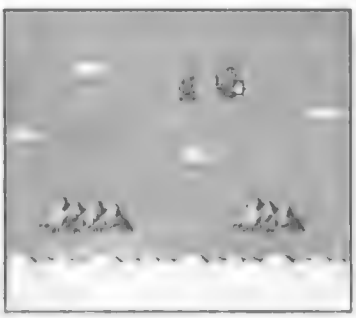
Собака с мясорубкой — этот противник вращает ручку большой мясорубки, из которой вылетают пузыри. Вылетев, пузыри начинают гоняться за вами по экрану.

Стреляющая башня — при вашем приближении башня начинает стрелять залпами из трех и двух снарядов. При залпе из трех снарядов два снаряда летят горизонтально вдоль экрана в разные стороны, а один вертикально вверх. При залпе из двух снарядов снаряды летят по горизонтали вверх.

Вертолет — этот опасный противник сам по вам не стреляет, но выпускает на вас множество маленьких вертолетиков, которые начинают преследовать вас, пытаясь таранить.

Собака-бейсболист — этот противник обстреливает вас бейсбольными мячами, которые летят по дуге.

Собака на парашюте — этот противник опускается с верха экрана на парашюте и начинает вас прицельно обстреливать.



Крылатая ракета — этот враг по своему способу действия похож на подводную лодку: также взлетает на вашу высоту и несется на вас. Только ракета меньше и быстрее подводной лодки и попасть по ней труднее.

Бомба на парашюте — этот противник появляется из-за верха экрана и начинает опускаться вниз перед вами или прямо на вас. Поэтому на уровнях, где есть бомбы на парашютах, не следует лететь под самым верхом экрана — вы просто не успеете увернуться от бомбы.

Цилиндр фокусника — эта шляпа висит на экране, при вашем приближении срывается и стремительно летит на

вас. Шляпа может лететь в любом направлении и спокойно пролетать через стены или платформы.

Привидение — это очень опасный противник. Как только привидение заметит вас, оно начинает преследовать вас, но если вы выстрелите по нему, приведение распадется на два привидения, немного меньших по размеру. Если выстрелить в такое привидение, оно, в свою очередь, распадется на два совсем маленьких привидения, которые также начнут гоняться за вами по экрану

Собака на дельтаплане — этот противник поднимается на вашу высоту и стремительно летит на вас.

Собака-крановщик — этот враг располагается где-нибудь повыше и оттуда забрасывает вас стальными рельсами. Обратите внимание на то, что кран неуязвим, и уничтожить этого врага можно, только выстрелив по собаке.

Бронированный фургон — этот враг проезжает по низу экрана и выпускает множество маленьких бомб на парашютах Бомбы начинают гоняться за вами по экрану и через некоторое время, если не догнали ваш самолет, самоуничтожаются.

Собака на вагонетке — этот противник ездит в вагонетке по рельсам и стреляет по вам косточками, которые вы можете сбить выстрелом.

Крокодил с копьем — этот противник пробегает по низу экрана, оказавшись под вами, кидает в вас копье. Поэтому на этапах с крокодилами летите либо по самому низу экрана, для того чтобы уничтожить крокодила, либо высоко верху экрана, для того чтобы увернуться от копья.

Каменный идол — этот противник похож на стреляющую башню, только стреляет по горизонтали, но сразу же из всех голов.

Пигмеи на птицах — маленькие пигмеи с копьями сидят верхом на птицах и очень метко обстреливают вас копьями. После того как у пигмеев кончаются копья, они пытаются вас таранить.

Ловушки

Маленькие мины — висят в воздухе на вашем пути, если к ним подлететь достаточно близко, начинают мигать и, если вы не отлетите от мины, она взорвется, повредив и вас. Впрочем, мины уничтожаются с одного выстрела, но не всегда по ним легко попасть.

Электрические мины — когда вы пролетаете рядом с такой миной, сверху в нее ударяет молния, если вы пролетали сверху мины, молния может попасть в вас. Когда молния попадает в мину, она разделяется и отлетает от мины в четыре стороны — две молнии по диагонали вверх и две по диагонали вниз. Поэтому проходить электрические мины надо, пролетая под ними, и, когда в них ударит молния, быть точно под миной, чтобы вас не задела одна из отраженных молний.

Люстра — как и положено люстре, висит на потолке, но стоит вам пролететь под ней, как люстра срывается и падает на вас. Преодолеть люстру можно таким способом: если люстра висит в высокой комнате, вы можете постараться быстро проскочить по самому низу. Но это не всегда удается, поэтому надежнее действовать так: спустившись примерно на середину экрана, подлетайте под люстру и, когда она сорвется вниз, быстро отлетайте обратно. Если все сделали правильно, люстра пролетит перед вами, не причинив никакого вреда.

Бой с боссами

В этом разделе мои советы по тактике боя с боссами, может быть, они помогут и вам. В конце каждого уровня игры вас ожидает схватка с боссом уровня. Обратите внимание на такое правило игры при бое с боссами: если вы нанесли несколько повреждений какому-нибудь боссу,

а затем погибли, то вам придется начинать бой сначала, а все полученные боссом повреждения аннулируются. Уровень сложности боссов я определил по десятибалльной шкале.

Подводная лодка

В начале боя от подводной лодки виден только перископ, но и по нему вы можете стрелять, для того чтобы нанести урон лодке. Подводная лодка атакует вас такими способами: немного всплыв на поверхность, стреляет из пушек, снаряды от которых веером разлетаются по экрану. Между снарядами всегда есть промежутки, куда и надо лететь, чтобы остаться неуязвимым. Затем, всплыв на поверхность, стреляет четырьмя самонаводящимися ракетами. Ракеты летят вертикально вверх на ту высоту, на которой вы находитесь, и затем летят в вас. Чтобы избежать с ними встречи, действуйте так: дождитесь, пока ракеты не поднимутся на вашу высоту и не полетят к вам, тогда очень быстро набирайте высоту или, наоборот, летите вниз. Между атаками подводной лодки как можно интенсивнее стреляйте по ней, после семнадцати попаданий подводная лодка взорвется. Таким способом легко уничтожить лодку без ущерба для здоровья, главное, надо быть очень внимательным.

Уровень сложности: 3.

Большой бейсбольный мяч

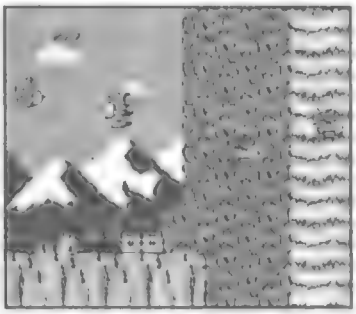
Появившись на экране, большой белый мяч атакует вас такими способами: прыгает по экрану некоторое время, пытаясь вас таранить. Взлетайте в самый верх экрана и висите там, белый мяч до вас не долетит. Пока белый мяч прыгает по экрану, он неуязвим. Затем, приземлившись в каком-нибудь углу, шар раскрывается, из него высовывается пушка. Пушка начинает стрелять по вам, ее выстрелы разлетаются, летят в три стороны, а шар начинает взлетать и летит вверх экрана. Тактика боя с этим боссом такова: держитесь на самом верху экрана до тех пор, пока мяч не приземлится. Тогда быстро опускайтесь вниз в противоположный угол экрана и, когда шар раскроется, начинайте стрелять по нему и взлетать вверх вместе с шаром, не переставая стрелять по нему. Держитесь немного выше шара, так вас не заденут выстрелы и как можно интенсивнее стреляйте по шару. После тринадцати попаданий Большой бейсбольный мяч взорвется. Таким способом легко уничтожить Бейсбольный мяч без ущерба для здоровья, но вы должны быть очень внимательны.

Уровень сложности: 4.

Два самолета

Появившись из-за верхнего края экрана, два самолета атакуют вас такими способами: соединившись вместе, стреляют по вам из большой пушки. Снаряд от этой пушки пролетает до середины экрана, затем распадается на четыре снаряда, которые разлетаются по диагонали в четыре стороны. Чтобы избежать попадания снаряда, либо стойте у противоположного края экрана, либо поднимайтесь вверх экрана и висите над снарядом. Таким способом два самолета могут атаковать вас несколько раз подряд, после чего вылетают из-за экрана с двух сторон от вас и один раз стреляют по вам из трех пушек, выстрелы от которых веером разлетаются по экрану. В это время оба самолета неуязвимы, поэтому стрелять по ним бесполезно, надо только уворачиваться от их выстрелов. Проще всего это сделать таким способом: взлетайте вверх экрана и ждите, пока не появятся самолеты. Появившись, самолеты зависнут на той высоте, что и вы, и выстрелят, тогда быстро опускайтесь вниз. Если вы все сделали достаточно быстро, снаряды про-

летят у вас над головой. Тактика боя с этим боссом такова: висите вверху экрана и ждите, пока не появятся самолеты. Если самолеты появляются с двух сторон, маневрируйте, стараясь не попасть под выстрелы. Если самолеты соединились, спускайтесь вниз и стреляйте по ним как можно интенсивнее. После двадцати попаданий два самолета взорвутся. Таким способом легко уничтожить самолеты без ущерба для здоровья, главное, действовать очень быстро.



Уровень сложности: 6.

Фокусник-привидение

У большого привидения видны только шляпа, двое перчаток, ботинки и галстук-бабочка. Этот галстук является своеобразным сердцем привидения, по нему и необходимо стрелять, для того чтобы нанести урон привидению. Атакует вас привидение таким способом: передвигаясь по экрану, пытается вас ударить перчатками, а когда вы начинаете стрелять по галстуку, перчатки быстро возвращаются обратно и прикрывают галстук. Тактика боя с привидением такова: попав на экран с привидением, взлетайте вверх или вниз, держась левой стены. Когда одна из перчаток полетит к вам, быстро подлетайте на уровень галстука и стреляйте по галстуку. Затем снова летите вниз или вверх, дожидайтесь, пока на вас не полетит перчатка, затем снова взлетайте к галстуку и стреляйте по нему. Таким способом легко уничтожить привидение без ущерба для здоровья, главное, быть внимательным и не попасть под перчатку. Вообще, при бое с привидением-фокусником имеет смысл пострелять по диагонали по ботинкам и по второй перчатке, находящейся за галстуком-бабочкой, так как выстрелы от них отскакивают и, если вам повезет, снаряды рикошетом ударят по галстуку. После восемнадцати попаданий Фокусник-привидение взорвется.

Уровень сложности: 6.

Бронированный кран

Этот босс состоит из двух частей большого крана и стенобитной гири, висящей на рельсе вверху экрана. Гиря ездит по рельсе и, зависнув над вами, опускается вниз, пытаясь ударить вас, а кран в это время стреляет по вам очередью шариков, которые прыгают по низу экрана. Победить этого босса, не уничтожив гирю, невозможно, поэтому вначале вам любой ценой необходимо расстрелять гирю. После пяти попаданий гиря взорвется и исчезнет, а вы можете приступать к уничтожению Бронированного крана. Тактика боя с краном такова: пока снаряды от крана прыгают по низу экрана, висите верху, там вас снаряды не достанут. Между выстрелами существуют небольшие промежутки, во время которых вы должны быстро опуститься вниз и стрелять по собаке в окошке крана. Делать это необходимо очень быстро, так как промежутки между снарядами очень небольшие. После восемнадцати попаданий Бронированный кран взорвется. Уничтожить этого босса без повреждений не получится, но, действуя таким способом, удастся победить с минимальными повреждениями.

Уровень сложности: 7.

Камнедробилка

Этот босс находится в самом верху экрана, а под ним находятся несколько маленьких камней, за которыми можно прятаться от ее атак. Единственным уязвимым местом этого босса является собака-оператор, время от времени появляющаяся в окне камнедробилки. Камнедробилка атакует вас таким способом: вначале в окне появляется собака, затем из воронки вверху камнедробилки начинают падать камни. Тактика боя с ней такова: подлетайте под камнедробилку и упирайтесь в шланг с левого края, затем поднимайте нос самолета по диагонали вверх и

ждите, пока не откроется окно. Когда появится собака, как можно интенсивнее стреляйте по ней до тех пор, пока не полетят камни, тогда отлетайте от камнедробилки и прячьтесь под камнями. Затем снова подлетайте под шланг, принимайте боевое положение и ждите появление собаки. После восемнадцати попаданий Камнедробилка взорвется. Таким способом очень легко уничтожить Камнедробилку без ущерба для здоровья, главное, быть внимательным и не попасть под падающие камни.

Уровень сложности: 4.

Крокодил-идол

Этот босс выглядит как большой крокодил, лежащий на пирамиде, посередине которой расположен большой светящийся круг — единственное уязвимое место, по которому и необходимо стрелять для уничтожения идола. Крокодил-идол атакует вас таким способом: из глаз крокодила вылетают три огонька, которые начинают гоняться за вами по экрану, а по низу экрану бегают крокодилы с копьями. Тактика боя с ним такова: попав на экран с крокодилом, быстро стреляйте по кругу. Затем, когда крокодил выпустит в вас огоньки, начинайте летать по кругу, огоньки полетят за вами, а пробегающие по низу экрана крокодилы не смогут по вам попасть. Продолжайте летать по кругу и стрелять по светящемуся кругу. Вы, конечно, можете уничтожить и огненные шарики, и крокодилов, бегающих по низу экрана, но на их месте тут же появятся новые крокодилы и огоньки, и у вас просто не останется времени для стрельбы по идолу. После восемнадцати попаданий идол взорвется. Таким способом легко уничтожить Крокодила-идола без ущерба для здоровья, главное, очень быстро маневрировать.

Уровень сложности: 7.

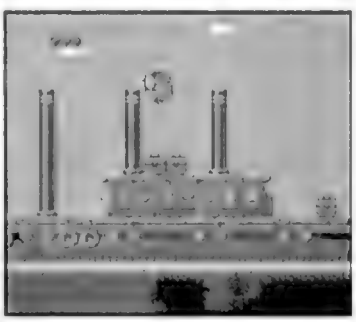
Главарь пиратов

Этот самый сложный босс игры атакует вас на самолете, очень быстро летая по кругу экрана и стреляя по вам шариками, которые начинают гоняться за вами по экрану. Дополнительная сложность заключается в том, что, в отличие от других боссов, при попадании по главарю пиратов он не мигает, и очень трудно определить, достиг ли ваш выстрел цели. Тактика боя с ним очень проста: летайте по кругу, стараясь не попасться под выстрелы Главаря пиратов, и, когда он будет пролетать перед вами, стреляйте по нему. Уничтожить этого босса без повреждений не получится, но, действуя таким способом, удастся победить с минимальными повреждениями. Правда, для победы над Главарем пиратов очень важна хорошая реакция.

Уровень сложности: 10.

Летающая база пиратов

Летающая база пиратов не атакует вас, но ее охраняют множество простых врагов. Враги появляются в таком порядке: сначала пролетает самолет, стреляющий в вас, затем одновременно появляется бомба на парашюте и две крылатые ракеты. Бомба и ракеты появляются несколько раз, после чего снова пролетает самолет. Тактика уничтожения Пиратской базы такова: уворачиваясь или расстреливая врагов-охранников, стреляйте по пропеллерам. Когда все пропеллеры будут уничтожены, экран продвинется вправо, и вы увидите большой мотор, держащий базу в воздухе. Стреляйте по мотору как можно интенсивнее и после десяти попаданий мотор взорвется, а вместе с ним и Пиратская база.



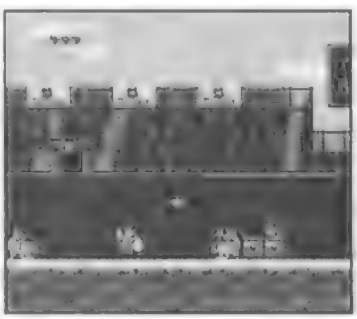
Уровень сложности: 7.

Прохождение

Если на каком-нибудь из уровней вы погибли (потеряли одну жизнь), придется проходить уровень сначала. В конце каждого уровня вас ожидает битва с боссом этого уровня. Тактику и стратегию боя с боссами читайте в разделе «Бой с боссами». На протяжении всей игры вам в основном надо двигаться слева направо, поэтому, если в тексте дополнительно не указанно направление, летите вправо. На некоторых уровнях игры есть двери, ведущие на специальные бонусные уровни. Выглядят такие двери, как большие черные арки с надписью IN (вход). Чтобы появилась такая дверь, необходимо выстрелить в специальное место на экране. Залетев в такую дверь, вы попадете на бонусный этап, где вы должны, управляя Китом, летающим на «воздушном крыле», сбивать красные шарики, в которых лежат разные призы. Вверху экрана находится счетчик времени, и, когда время истечет, на счетчике появятся два нуля, вы автоматически покинете бонусный этап и вернетесь в основную игру. Кстати, на бонусном уровне всегда лежат несколько дополнительных жизней. За каждым уровнем следует экран магазина, в котором вы можете приобрести полезные предметы.

Первый уровень — Море

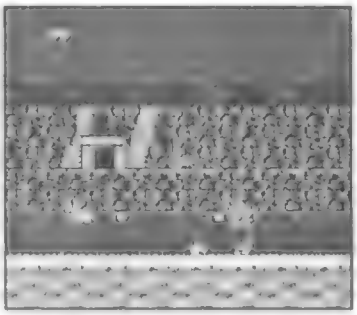
В начале уровня летите направо, расстреливайте несколько собак-пилотов и подлетайте к маленькой платформе с сундуками на ней. Собирайте сундуки, затем спускайтесь вниз и берите четыре сундука внизу под платформой, затем разворачивайтесь и стреляйте в то место, где стояли сундуки. Вы откроете проход на бонусный уровень, залетайте туда и собирайте все призы. Затем, оказавшись на основном уровне игры, летите дальше направо, уничтожайте несколько собак-пилотов, за которыми вас атакует бронированный самолет, стреляющий в три стороны. Его нельзя уничтожить, поэтому уворачивайтесь от его выстрелов, и после нескольких залпов бронированный самолет улетит, а вы начнете спускаться вниз по водопаду. Во время спуска вниз расстреливайте собак с мясорубками, стоящих на островках в водопаде. На одном из островков лежит большое сердце. Во время спуска будьте осторожны, так как время от времени по водопаду быстро проносятся собаки-серфингисты, пытающиеся вас таранить. Добравшись до низа водопада, летите направо и расстреливайте собаку с мясорубкой. Затем летите дальше, расстреливайте несколько подводных лодок, за которыми расстреливайте стреляющую башню. Затем собирайте сундуки и мешки с деньгами, лежащие между труб корабля, но будьте осторожны, не врежьтесь в трубы корабля. Затем летите дальше, собирайте еще несколько сундуков, за которыми залетайте в небольшой пролом в палубе, и стреляйте в левую стену, — появится еще один проход на бонусный уровень. Оказавшись на основном уровне игры, летите дальше направо, уничтожайте две подводные лодки, за которыми будет собака с мясорубкой. За этим врагом будут несколько стреляющих башен, причем как внизу экрана, так и наверху экрана. Уничтожайте этих врагов или маневрируйте, избегая выстрелов, быстро пролетайте дальше. За башнями вас атакует еще одна подводная лодка, за которой будет длинная полоса открытого моря, где вас никто не атакует, но в конце этой полосы вас ожидает битва с первым боссом — Подводной лодкой. Тактику и стратегию боя с ней читайте в разделе «Бой с боссами».



Затем вам покажут количество набранных вами денег и количество собранных призов. После этого вас ожидает магазин. Все первый уровень пройден.

Второй уровень — Бейсбольный стадион

В начале уровня летите направо, уничтожайте нескольких собак-бейсболистов, после чего собирайте все сундуки. Затем взлетайте вверх экрана у табло со счетом и стреляйте в пустоту за табло, — появится проход на бонусный этап. Оказавшись на основном уровне игры, летите дальше направо, уничтожайте вертолет и берите мешок с деньгами. Затем летите дальше направо, расстреливайте вертолеты и собак-бейсболистов, по дороге собирайте мешки с деньгами. Кстати, после двух вертолетов на вас полетит коробка с пропеллером, внутри которой лежит большое сердце. После последней собаки-бейсболиста берите маленькое сердце и летите дальше. Когда экран перестанет двигаться, взлетайте вверх, так как появится Большой бейсбольный мяч. Правда, бой с этим противником вас ожидает дальше, а сейчас Бейсбольный мяч, попрыгав немного по экрану, проломит проход вниз, туда и летите. В туннеле вы сразу же встретите много мин; как их без ущерба пролететь, читайте в разделе Ловушки. Летя по туннелю, используйте вращение для того, чтобы вас не передавило краем экрана. Когда увидите два сундука, быстро подлетайте к ним и берите, так как экран начнет двигаться вверх, вы должны будете лететь к выходу из туннеля и можете не успеть взять сундуки. Над выходом из туннеля висят сразу три мины, которые можно расстрелять по диагонали вверх. Затем расстреливайте собаку-бейсболиста и летите дальше направо. Вас атакуют несколько собак-пилотов и один вертолет, после этого вас ожидает битва со вторым боссом — Большим бейсбольным мячом. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». Затем вам покажут количество набранных вами денег и количество собранных призов. После этого вас ожидает магазин. Все, второй уровень пройден.



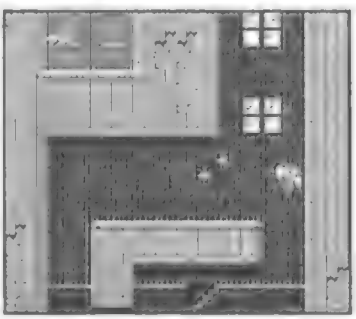
Третий уровень — Гроза в горах

В начале уровня летите направо, расстреливайте нескольких собак на парашютах и собирайте все сундуки и мешки с деньгами, лежащие на облаках. Затем, когда начнется полоса сплошных облаков, на вас полетят несколько групп крылатых ракет — три-четыре ракеты, появляющиеся друг за другом. Расстреливайте их и берите мешок с деньгами, после чего летите вверх. Поднявшись вверх, собирайте все сундуки с большого облака и летите дальше направо, вас атакуют еще несколько групп крылатых ракет. Затем, когда появятся облака вверху экрана, будьте внимательны: из них начнут вылетать бомбы на парашютах. Кстати, тут же между двух гор в маленьком ущелье, если выстрелить в левую меньшую гору, появится маленький самолетик. Берите его и летите вверх над вершиной большой горы, но будьте осторожны: после вершины из облаков на вас вылетит еще одна бомба на парашюте. Затем берите мешки, лежащие на облаке, пролетайте за облако, разворачивайтесь и по низу экрана летите обратно к горе. Оказавшись у горы, летите немного вверх и стреляйте в гору — появится проход на бонусный уровень. Оказавшись на основном уровне игры, летите обратно, пролетев несколько облаков, вы попадете к

полю электрических мин, как их без ущерба пролететь, читайте в разделе Ловушки. За полем электрических мин будет облако в самом верху экрана, если туда залететь и выстрелить в правую стенку облака, появится маленький самолетик, но будьте осторожны — вас атакует собака на парашюте. Затем летите дальше направо, в небольшой туннель из облаков, где вас атакуют еще две группы крылатых ракет. Расстреливайте всех врагов, берите мешок с деньгами и летите по тоннелю дальше вправо. Выбравшись из туннеля, летите направо, вас ожидает бой с третьим боссом — двумя самолетами. Тактику и стратегию боя с ними читайте в разделе «Бой с боссами». Затем вам покажут количество набранных вами денег и количество собранных призов. После этого вас ожидает традиционный магазин. Все, третий уровень пройден.

Четвертый уровень — Дом с привидениями

В начале уровня летите направо, расстреливайте несколько цилиндров и подлетайте к люстре-ловушке. Как без ущерба пролететь через люстру, читайте в разделе Ловушки. После люстры расстреливайте еще несколько цилиндров и пролетайте еще через две люстры. За этими врагами будет несколько платформ, на которых лежат сундуки и мешки с деньгами, чтобы их взять, и, чтобы вас не передавило краем экрана, используйте вращение. За платформами вас атакуют два цилиндра, за которыми будут еще два цилиндра, закрывающие проход в маленькую комнатку вверху экрана, в которой лежат два сундука. Берите их, затем разворачивайтесь и стреляйте в левую стенку этой комнаты, появится маленький самолетик, берите его и вылетайте из комнаты. Затем летите дальше под стену, за которой вас подстерегает люстра. Когда вы минуете люстру, вас ожидает большая комната, полная цилиндров, и два сундука, лежащие на полу. Брать их надо очень быстро, так как экран начнет двигаться вверх, и вы можете не успеть взять их. Летите вверх, берите мешок с деньгами, затем летите в левый туннель. Вас атакует привидение, его можно уничтожать, а можно и не трогать. Долетев до платформы, преграждающей вам путь вверх, стреляйте в левый угол платформы, — появится большое сердце. Берите его и быстро летите направо, там есть проход вверх, пролетайте в проем, вас атакует еще одно привидение. Если пролететь влево, в большую нишу в платформе снизу, и выстрелить в левую стену, проявится вход на бонусный этап. Оказавшись на основном уровне игры, летите дальше вверх, вас атакуют еще два привидения между платформами, на которых лежат по мешку с деньгами. Добравшись до самого верха, летите направо, пролетайте под люстрой и быстро берите сундук. Дальше вас ожидает еще три люстры, под которыми стоят камины, из которых в вас полетят раскаленные головешки. Головешки вылетают сериями по три-четыре штуки, поэтому пролетать под люстрами необходимо так: подлетайте к камину и, как только полетят головешки, разворачивайтесь и отлетайте назад. Дождавшись, когда головешки пропадут, пролетайте под люстрой. Пролетев через узкий тоннель, взлетайте вверх, стреляйте в левый верхний край экрана, — откроется проход на бонусный уровень. Оказавшись на основном уровне игры, летите дальше; из кирпичной стены в произвольном порядке начнут появляться руки, которые начнут обстреливать вас шарами. Поэтому лучше лететь по низу экрана и как можно быстрее. Как только появится край платформы, летите вверх платформы, там лежат два мешка с деньгами. За мешками вас атакуют два привидения, за которыми будет длинный тоннель со свечками. Пролетев через туннель, разворачивайтесь и стреляйте в верхний угол экрана, появится большое сердце. Взяв большое сердце, летите дальше направо, и, когда экран погаснет, вы попадете к бою с четвертым боссом — Фокусником-привидением. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». Затем вам покажут количество набран-



ных вами денег и количество собранных призов. После этого вас ожидает магазин. Все, четвертый уровень пройден.

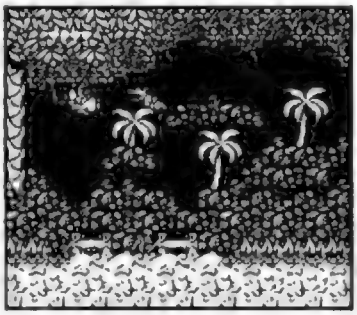
Пятый уровень — Строительство небоскребов

В начале уровня летите направо, собирайте мешки с деньгами, лежащие на крышах, и уворачивайтесь или расстреливайте дельтапланеристов. Затем экран начнет опускаться вниз, и вы летите туда же. По дороге вниз вас по очереди атакуют три зеленых вертолета, которые здоровее синих. Спустившись вниз, берите четыре сундука, после чего стреляйте в левую стену небоскреба, появятся два мешка с деньгами. Собрав все призы, летите дальше вперед, вдоль шоссе по дороге вас сверху будут атаковать собаки-дельтапланеристы, а внизу по шоссе поедут бронированные фургоны. Поэтому лететь лучше понизу по самому шоссе и расстреливать фургоны, так как от дельтапланеристов легко увернуться, а от бомб из бронированных фургонов намного труднее. Добравшись до конца шоссе, быстро хватайте мешок с деньгами, так как экран начнет двигаться вверх, и вы можете не успеть. Поднимайтесь вверх, вдоль строительных конструкций, по дороге расстреливая собак-крановщиков и собирая лежащие на платформах призы. Добравшись до самого верха, залетайте на платформу в левом углу экрана и стреляйте в левый угол, появится вход на бонусный этап. Оказавшись на основном уровне игры, летите дальше направо, вас атакуют стреляющие башни, расположенные как на полу, так и на потолке. Между башнями на полу находятся несколько сундуков, берите их, бегите дальше. За башнями будет длинная полоса строительных конструкций, где вас никто не атакует, а в конце полосы вас ожидает битва с пятым боссом — Бронированным краном. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». Затем вам покажут количество набранных вами денег и количество собранных вами призов. После этого вас ожидает магазин. Все, пятый уровень пройден.

Шестой уровень — Пещеры

В начале этапа летите направо, расстреливайте несколько собак на вагонетках и собирайте все сундуки. Затем берите два сундука, висящих над небольшой выемкой в полу, после чего залетайте туда и стреляйте в правую стену экрана, проявится вход на бонусный этап. Оказавшись на основном уровне игры, летите дальше направо, вас атакуют еще несколько собак на вагонетках. Расстреливайте их, собирайте сундуки, лежащие в проемах в полу и на потолке. Добравшись до правого края пещеры, летите вверх в тоннель, по которому и летите дальше вверх. Во время подъема по туннелю вас будут атаковать змеи, их нельзя уничтожить, поэтому облетайте их. Во время подъема залетайте в маленькие ниши в стенах тоннеля. В таких нишах, если выстрелить в стену или в угол, появляются разные призы, а главный приз — маленький самолетик — лежит в углу большой ниши с рельсами. Добравшись до верха, летите дальше направо по кабелям, расположенным на стене, на вас поедут большие стреляющие башни. Такие башни выдерживают очень много ваших попаданий, поэтому их проще облетать. За несколькими башнями будет небольшой туннель, вылетев из которого вас атакуют еще две башни. За башнями будут несколько собак на вагонетках, за которыми будет небольшая пещера вверху экрана, в которой ездит еще одна собака на вагонетке. Залетайте туда, уничтожайте собаку и стреляйте в левую стену пещеры, появится маленький самолетик. Затем вылетайте из пещеры, стреляйте над вершиной камня, висящего вверху экрана, появится большое сердце. Берите его, спускайтесь вниз и летите дальше направо, по дороге расстреливая собак на вагонетках. Добравшись до правого края пещеры, летите вверх по новому большому туннелю. Поднимаясь вверх по туннелю, облетайте змей, расстреливайте собак на вагонетках и собирайте призы, лежащие в нишах тоннеля. Добравшись до самого верха туннеля, приготовьтесь к битве с шестым боссом — Камнедробилкой. Тактику и стратегию боя с этим боссом читайте в разделе «Бой с боссами». Затем вам покажут количество набранных вами денег и количество собранных призов. После этого вас ожидает магазин. Все, шестой уровень пройден.

Седьмой уровень — Джунгли



В начале уровня летите направо по низу экрана и расстреливайте крокодилов на батутах, которые пытаются на вас прыгнуть. Но если вы летите по низу экрана и не успели расстрелять крокодила, он пролетит над вами. Затем собирайте сундуки, лежащие внизу и верху экрана, и расстреливайте или уворачивайтесь от крокодилов с копьями. Затем расстреливайте каменных идолов, стоящих на платформах, и собирайте сундуки, лежащие между платформ. За идолами вас атакуют еще два крокодила, за которыми вам предстоит подниматься вверх по дороге, расстреливая каменных идолов, стоящих на платформах. Поднявшись на несколько экранов вверх, вы увидите узкий проем, над которым находятся два каменных идола, мешающие вам пролететь дальше. Дождитесь, пока они выстрелят, и пролетайте вверх, или расстреляйте их по диагонали. Вы вылетите на открытый простор, продолжайте подниматься вверх, постреливая по облакам, — могут появиться разные призы. Добравшись до самого верха, берите два сундука, лежащих на облаке, и летите направо. По дороге вас все время будут атаковать пигмеи на птицах, расстреливайте их и собирайте сундуки, лежащие на облаках. Когда экран поедет вниз, вас перестанут атаковать пигмеи, через несколько экранов появится проход в туннель, ведущий вниз. Во время спуска по туннелю расстреливайте каменных идолов, стоящих на платформах, и стреляйте в ниши, в стенах тоннеля появятся призы. Добравшись до низа туннеля, уничтожайте идола и стреляйте в левый верхний угол, появится проход на бонусный этап. Оказавшись на основном уровне игры, летите дальше направо, вас атакуют еще несколько каменных идолов, за которыми лежат два сундука, берите их. Затем взлетайте вверх, к большому выступу на потолке, пролетайте к его правому краю, разворачивайтесь и стреляйте в стену выступа. Появится еще один проход на бонусный этап, залетайте туда. Оказавшись на основном уровне игры, летите дальше направо, через несколько экранов вы попадете к бою с седьмым босом — Крокодилом-идолом. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». Затем вам покажут количество набранных вами денег и количество собранных призов. После этого вас ожидает магазин. Все, седьмой уровень пройден.

Восьмой уровень — База пиратов

Это последний уровень игры, и на нем нет выходов на бонусные этапы. В начале уровня как обычно летите направо и расстреливайте толпу летящих на вас собак-пилотов, которые теперь начали стрелять по вам. Затем подлетайте к горе и летите вверх, но будьте осторожны: по горе проезжают лыжники, которые прыгают на вас, а вверху экрана появляется самолет с большим камнем, самолет пытается этот камень уронить на вас. Поэтому при подъеме все время находитесь в левом верхнем углу, лыжники вас не достанут, а вы сможете спокойно расстрелять самолет с камнем. После подъема на первую гору вас ожидает подъем на вторую и третью. После третьей горы вы, наконец, поднимитесь выше уровня гор, летите над вершиной горы направо, затем разворачивайтесь и стреляйте в правый склон горы, появится большое сердце. Берите его и летите дальше направо, через несколько экранов вас ожидает бой с Главарем пиратов. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». После вашей победы над ним вы попадете на экран с Пиратской базой. Тактику и стратегию уничтожения Пиратской базы читайте в разделе «Бой с боссами». После уничтожения Пиратской базы можете отдыхать и смотреть финальный ролик игры. Вы очистили небо от воздушных пиратов и сорвали планы коварного Шер-Хана по захвату воздушных кампаний.

Автор описания Николай РАХЛЕЕВ

TINY TOON ADVENTURES 2

ПРИКЛЮЧЕНИЯ МАЛЕНЬКОГО КРОЛИКА 2

Konami* • *Количество игроков 1* • *Приключения
Рейтинг ★★★★★★★☆☆☆

Как-то раз (эх, сколько разных игр начиналось этими великими словами!) в одном обожаемом всеми его жителями городке случилось. И не что-нибудь, а Чрезвычайное Происшествие. «Это вам не это, — как говорит один известный прапорщик, — это, бойцы, секретный объект!»

Предыстория

А дело было так. Одним солнечным погожим утром жители города АСМЕ зацепили сонным взглядом не привычные ласкающие глаз помойки и пустыри, а Грандиозный Парк Развлечений. Луна-Парк по-нашему. Обрадовались, конечно, как дети. Однако пригласительное письмо получил только Бастер Банни — гроза морковок и личный сын устаревшего ныне Бакса (героя мультфильмов от Warner Bros., а не то, что вы подумали). На скромном листке в клеточку вольготно расположились: а) приглашение на церемонию открытия Парка; б) просьба привести всех своих друзей; в) подпись «Тайный поклонник». Впрочем, в друзьях Бастера числится ровно половина города, так что в эгоизме ушастого упрекнуть не получится. «А где же другая половина?»— спросит редкий не заснувший читатель. Отвечаю. Есть такая. Только она в друзьях кролика не упоминается, следовательно, будет делать гадости и даже строить козни. Причем, в этом самом парке, да еще и во главе с главным пакостником вселенной — Монтаной Максом. Это он заварил всю эту кашу в надежде навсегда расправиться со всеми неугодными элементами разом. Мало ли что может случиться на аттракционе, бревнышко вдруг ненароком сорвется, пол под ногами провалится, составом груженым переедет... Просто рай для несчастных случаев!

Итак, народ собрался у кассы и начал требовать хлеба и зрелищ. Добрая кассирша быстро распихала всех по аттракционам, пообещав и то, и другое. Со зрелищами все вроде бы ясно; а вот роль хлеба исполнят разнообразные «вкусности» (очки, рыбка, пирожные, виноград и, конечно же, морковь!), там и сям разбросанные по уровням. Играя за каждого героя в отдельности, вам предстоит преодолеть все препятствия, расставленные коварным Монтаной, и, собрав все четыре (по количеству этапов) золотых билета, пробраться в служебное помещение (простите, в Крепость Главного Босса) и наказать безобразника. Дабы неповадно было с утра людям настроение портить.

Теперь немного о пользе бонусов. Олицетворением жизней в TTA2:WL являются билеты. Да-да, обыкновенные билеты, то есть обладающие какой-то непонятной силой клочки бумаги. Изначально вы имеете всего четыре штуки (по количеству персонажей), но затем, успешно закончив уровень, можно будет выменять на них подобранные бонусы (см. выше) по текущему курсу.

Ну, вспоминайте какую-нибудь героическую песню и — вперед! Творить великие дела!

Управление

Кнопка Start — загрузка и пауза в игре
Кнопка A— действие
Кнопка B — прыжок (обычно).

Прохождение

Stage 1: Bumping Car, Cost: 1 Tickets

Участник: имя: Утя, пол: мужественный, национальность: селезень.

Подсказка: Столкните всех других участников в отверстие.

Все вы, безусловно, знаете аттракцион «Сталкивающиеся автомобили». Вот-вот. Придется покататься в некоем подобии разукрашенного автомобильного колеса на уровне, стилизованном (на самом деле это коварная задумка Монтаны Макса) под доску для игры в пинбол. Уловили? Точно! Рикошетить будем за милую душу: туда-сюда, туда-сюда. Прыгать в этом виде транспорта не получится, поэтому функциональна только одна кнопка — «В». Она позволяет, постояв на месте и повибрировав для приличия, резво рвануть с места, зафутболивая супротивника куда угодно, но только не туда, куда хотелось. Также она позволяет свалиться в яму самому, потеряв при этом жизнь. Пройти уровень предстоит в три этапа, различающихся сложностью обстановки и количеством (вкупе с наглостью) врагов. На каждый из этапов отведен строго лимитированный (в переводе на русский это слово означает, что нельзя пополнить запас, допустим, найдя какой-нибудь бонус) промежуток времени. Тик-так.

Босса нет. Уровень не слишком сложный, однако более других зависит от удачи, а не от умения игрока. Наверное, поэтому рекомендован к прохождению первым; но я посоветовал бы связываться с ним попозже (лучше с самого начала пройти самое легкое, поднакопить билетиков, а уж потом брать измором 1-й и 4-й уровни). Маленький совет: очки здесь набираются выбиванием из пинбольных шаров; причем, если достаточно долго долбить строго определенный шар, то из него вывалится временный усилитель мощности автомобиля.

Stage 2: Train, Cost: 2 Tickets

Участник: имя: Хэмптон, пол: мужественный, национальность: свинья.

Подсказка: Постарайтесь удержаться на составе поезда и продвигайтесь к паровозу.

Вся сложность (но и интерес!) данного уровня в том, что поезд под вашими ногами — едет. А вы — нет. Поэтому если прекратить бежать вас просто снесет к левой границе экрана и прижмет чем-нибудь тяжелым. Однако отважный свин Хэмптон не так прост, как на картинке: он довольно быстро бегает и мастерски владеет древней китайской техникой Смертельного Удара Пузом (кнопка «В»). Ни один враг, помимо Белого Гиганта, не выдерживает такой агрессии и тут же падает с поезда. Однако это еще не все: Удар Пузом так же ощутимо удлиняет расстояние прыжка. Поэтому данный уровень является, пожалуй, самым простым (вот где нужно добывать необходимые билеты!). Главное, научиться вовремя уворачиваться от боксерской перчатки, перепрыгивать на ходу через различные флажки и долбить Пузом ворон и мышей. И, конечно, собирать пирожные — залог успеха на будущих уровнях.

Добравшись до паровоза, не спешите переводить дух, вам предстоит сразить в честном поединке огромную груду мышц — Белого Гиганта, исполняющего нелегкие обязанности местного босса. Он произвольным образом высовывается в один из трех люков на полу и (если вы замешкались),

не получив Пузом в пипку, начинает закидывать вас гантелями. Будьте настороже, не поддавайтесь на его провокации (иногда он открывает один люк, а высовывается через другой) и Пузом его, Пузом!

Stage 3: High Speed Log Ride, Cost: 3 Tickets

Участник: имя: Киса (судя по мультикам, имени у него вообще не было), пол: сам до сих пор думаю (но вроде мужественный), национальность: котенок.

Подсказка: Будьте уверены, что сможете удержаться на этом странном бревне до конца.

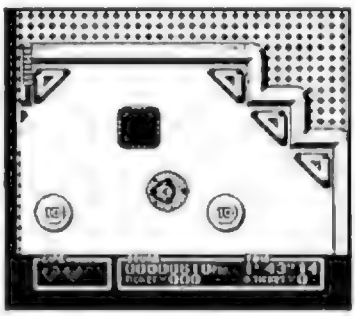
Высокоскоростная поездка на бревне. Звучит многообещающе. Правда, бревно болтается в искусственной речке, а кошки на дух не переносят ВОДУ! И кто только додумался на прохождение этого аттракциона протолкнуть Кису? Наверное, живодер какой-нибудь. Одним словом, любое падение с бревна чревато смертью (как сказал бы ослик Иа-Иа, «душераздирающее зрелище») — бульк, и все! Ваша задача состоит в том, чтобы отважно перепрыгивать через все инородные предметы, помимо мертвой (обратите внимание) рыбы, подвешенной в беспорядке по всему уровню. Живой же рыбы надо бояться — она внезапно выпрыгивает из воды и старается отомстить за пристрастие к рыбе мертвой. Никакой возможности к сопротивлению разработчики вам не оставили и кнопка «В» бездействует.

Ближе к концу уровня вам предоставится сомнительная радость покататься на... как бы это назвать-то? На прицепленном к рельсу наверху подъемнике, функционально способном передвигаться в горизонтальной плоскости, но предоставляющем возможность управления только в вертикальной. Это чудо техники тупо едет вперед, наплевав на то, что вам активно мешают представители местной фауны, то бишь не пойми какие птички, лягушки да крысы с мячиками. Все сплошь мутанты.

Stage 4: Roller Coaster, Cost: 4 Tickets

Участник: имя: Бапс Банни, пол: женский, национальность: Крольчиха.

Подсказка: Следите за препятствиями, это какие-то неправильные американские горки.



Как нормально перевести название этого аттракциона, я так и не придумал. В далеком детстве мы с другом (пока разработчики не слышат) называли его американскими горками. Смысл в том, чтобы дожить до конца рельсовой дороги, не упав и не разбившись где-нибудь по пути. Итак, вы можете прыгать (кнопка «А», не забыли?); только, умоляю, в разумных пределах! А кнопкой «В» — переворачиваться, избегая препятствий в виде низких потолков, непонятно откуда берущихся стен и какой-то монорельсовой гадости в виде клоунов. Босса нет. Собирательству подлежит виноград.

Самый сложный (и самый, на мой взгляд, красивый и интересный) уровень, к прохождению рекомендован последним, так как честному игроку придется долго запоминать все сюрпризы трассы, а на это нужно множество билетов (не забывайте, чем сложнее уровень, тем больше билетов придется отсчитать кассиру). Хотя вы всегда можете попробовать выиграть, полагаясь лишь на свою реакцию...

Stage 5: Fun House, Cost: 4 Gold Tickets

Участник: имя: Бастер, пол: мужественный, национальность: кролик.

Подсказка: Это последний уровень. Ваш тайный поклонник понаставил тут полно ловушек, так что будьте осторожны.

Близится развязка ваших приключений. Все четыре золотых билета собраны, настал черед Комнаты Смеха. Здесь обитает Монтана Макс — ваш тайный «поклонник» и главный злодей игры. На такое ответственное дело пошел сам Бастер — местный авторитет и вообще главный герой. А собирать он будет морковки!

Перво-наперво уясните — при всей своей линейности, этот уровень является лабиринтом. Аналогом телепортов служат многочисленные двери, а еще большую путаницу вносит необходимость иногда гулять по потолку (управление, разумеется, меняется на противоположное). Кое-где перед чередой ответственных прыжков вдруг внезапно гаснет свет. Прыгать лучше по памяти, чем «на ощупь». Немногочисленных врагов рекомендуется устранять при помощи «подвыподверта» (ну как это по-другому назвать, Summersault?), осуществляемого нажатием кнопки «B». К этому же хитрому приему можно прибегать, когда хочется прыгнуть подальше. Помимо этого, придется научиться пользоваться бегом (вперед + «B») и подкатом (разбег + вниз). В какой-то момент вы встретите знакомую по мультфильмам и предыдущей части игры кошмарную девочку с черепком какой-то зверушки на бантике. Она всех любит. До смерти. Особенно вас. Прыгайте осторожно, избегая участи, которая «хуже, чем смерть».

Один раз вам встретится колесо, состоящее из четырех соединенных между собой платформ. Вращайте его собственным весом, ритмично прыгая на правую верхнюю платформу.

Итак, вы нашли Монтану. Нет. Лучше по-другому: итак, Монтана нашел вас. Напугал даже. Еще бы! На таком-то дирижабле! Но это ничего, что мы маленькие, мы за себя постоять умеем. Пусть кидает свою бомбу: пинком отослать ее обратно — дело нехитрое. Да и напинать кому-нибудь за все мучения, вынесенные в этом Луна-парке, уже давно хочется. Так что используйте «подвыподверт», чтобы отсылать бомбы, брошенные Монтаной, ему самому и не отставайте от дирижабля. Поверженный «поклонник» будет принудительно кусать локти, а вы всей дружной компанией отправитесь прочь из замка иметь fun.

Автор описания Денис НЯНЕНКО

1942

Пароли этапов: 7G117, EGO13, E4113, ZDIIX, IRIID, TY2NU.

Пароли миссий:

	2: 73Q17;
3: E3QG3;	4: L3QG3;
5: S3QG3;	6: Z3QG3;
7: 13QG3;	8: P3QG3;
9: W3QG3;	10: 33QG3;
11: A3QG3;	12: H3QG3;
13: U3QG3;	14: 53QG3;
15: K3QG3;	16: F3QG3;
21: M3QG3;	22: R3QG3.

1945

Чтобы поставить CONTINUE нужно зажать «START», «Turbo-A», «B».

3 EYES

Пароль для продолжения приключений: TAXANTAXAN.

А если и этого мало, тогда наберите пароль: FINALSTAGE.

1) ONAPPMBPPF (Комната с драгоценностями в конце 1 игры).

2) CKBPPAAPEE (Комната с драгоценностями в конце др. игры).

3) GBCPHAAHAD (Дом Рут).

ABADOX

Неуязвимость и все оружие. Нажмите A, A,B, B, A, B, START. Как только игра начнется, еще раз нажмите START (пауза). При снятии паузы вы обнаружите, что вооружены всеми видами оружия.

ADDAMS FAMALY 2: PUGSLEY`S SCAVENDER HANT

Самый полный участок игры – комната в доме на втором этаже. Чтобы войти, встань точно посередине между дверями и нажми ↓ – очутишься в комнате с сердцем и тремя жизнями. Встань над дверью, забравшись по лестнице, и нажми ↑ – попадешь в другую секретную комнату.

Пароль последнего уровня. Введи "6R2KK" и ты начнешь игру с Фестером, Средой, Гомесом и Бабушкой. Чтобы закончить игру, войди в среднюю дверь на первом этаже. Там предстоит схватка с финальным боссом. Победишь – считай, что игра пройдена.

Вместо паролей. В разделе "PASWORD" пять раз набери B. Появится надпись "ERROR". Начинай игру, не обращая внимания на это сообщение об ошибке.

ADVENTURE ISLAND

Продолжение игры. Дойдите до самого конца зоны 1 – 4. Сразу перед знаком G спрятано яйцо, разбив которое, обнаружите Пчелу. С пчелой вы можете бесконечно долго продолжать игру, нажимая одновременно: →, START. Уничтожьте противника ударом по голове. Голова исчезнет. Нажмите паузу, и голова следующего врага появится на туловище только что убитого.

ADVENTURE ISLAND 2

Выбор острова. На заставке нажмите: →, ←, →, ←, A, B, A, B. На экране появятся слова: Режим выбора острова (World SELECT Mode). С помощью кнопок ↑, ↓ выбирайте остров, на котором хотите играть.

ADVENTURE ISLAND 4

Пароль на третий этап:
9SFT-JT-VZ.

ADVENTURES OF DINORIKI

Продолжение игры: на заставке, удерживая кнопку ↑, нажмите START.

ADVENTURES OF LINK: ZELDA II

Чтобы сыграть с более сильным героем, сыграйте всю игру с любым героем. Затем начните игру вновь с тем же героем до того момента, пока он не доберется до первого дворца. Когда ваш герой

положит драгоценность в статую и его очки начнут расти, нажмите START. Затем на втором дж. одновременно нажмите A, ↑. Теперь можно сохранить игру, но выбрать другого героя. Ваш новый персонаж получает все очки, заработанные старым героем. То же самое нужно проделать и во втором дворце. Если Линк получает волшебное заклинание и перчатку, он может отправиться во второй, третий и пятый дворцы. Используйте волшебное заклинание, одновременно нажав кнопку A, ←, →.

ADVENTURES OF LOLO

Этаж 5	Комната 5 – CMZJ
Этаж 7	Комната 4 – DCYT
Этаж 8	Комната 5 – DLYK
Этаж 9	Комната 2 – DPYH
Этаж 10	Комната 3 – GZVY
Этаж 10	Комната 5 — VHTK

ADVENTURES OF LOLO 2

Пароль последнего уровня: VQTD.

Пароли четырех тайных комнат:

1) PROA ; 2) PROB ; 3) PROC ; 4) PROD

Пароли уровней

Этаж 4	Комната 5 – HHKK;
Этаж 5	Комната 2 – HBKM;
Этаж 6	Комната 4 – HJKR;
Этаж 7	Комната 4 – QHDK;
Этаж 8	Комната 1 – QVDT;
Этаж 9	Комната 3 – QYDL;
Этаж 9	Комната 5 – QJDR;
Этаж 10	Комната 2 – QDDQ;
Этаж 10	Комната 4 – VPDP;
Этаж 10	Комната 5 – VHTK.

ADVENTURES OF LOLO 3

Чтобы пропустить первые два уровня и попасть сразу в третий уровень, необходимо ввести пароль : 2222 2222 2222 2222.

После того как вы ввели пароль, хватайте яйцо и ключ, сделайте мост из радуги и направляйтесь в третий уровень.

Пароли уровней

2) CB1M Y9HZ JH11 KNJP;
3) 22CN JPVK 8Z63 429M
4) BMS+ L1FF PBYN 9SF5;
5) N4QG 8VNS WS6H YWW8
6) 12P4 GP2B 9TGR QZW3;
7) NS5V CDF4 L6B7 2+BY
8) 3PD5 8VYR WDDZ 1LDF;
9) V4Y3 23G1 5J3+ JNDN
10) 24RD TSRT HG3V H4QS;
11) NDRJ S8RS HVWW CK8B
12) D4+D 1RRF CMDT +21Q;
13) M3SB 78FD 932B 326B
14) ZGNY PTRS +QTZ 3QSV;
15) 1HRR PR1B 946W TFKZ
16) QKKH SQ53 6DP3 NJ+6

ADVENTURES OF ROCKY & BULLWINKLE AND FRIEND

Пароль секретных возможностей. Начав игру, нажми на втором джойстике B, A, A, START, A, B, A. Помни что, получив секретные возможности, ты не сможешь прыгать.

ADVENTURES IN MAGIC KINDOM 2

Пароли уровней

2 – BLNK; 3 – MMC!; 4 – PHXY;
5 – GTRS; 6 – BCHK; 7 – HCVX; 8 – VZLJ.

ADVENTURES OF RAD GRAVITY

Пароль планеты TELOS:

1$2N0K!C5530FWMX7$NS.

ADVENTURES OF ROCKY AND BUII INKLE (THE)

Начав игру, на втором джойстике нажмите **B, A, A, START, A, B, B, A.**

AFTER BURNER

Когда появится экран окончания игры, одновременно нажмите кнопки A, B и SELECT.

BATMAN 2

Пароли уровней

1-1 – LPRZ; 2-1 – NMLL; 3-1 – LGZQ;
4-1 – GNXF; 5-1 – QGVN; 6-1 – FFHG;
7-1 – GPZT; 1-2 – MDRR; 2-2 – NWKL;
3-2 – GPTW; 4-2 – KHCN; 5-2 – WBZT;
6-2 – CKQG.

BATMAN 4

1-2 DRR; 2-1 NMLL;
2-2 NWKL; 3-1 LGZQ;
3-2 GPTW

BATMAN RETURNS

Пароли уровней

1-й -Y958 65 B872 26;
2-й -6114 21 79Z4 23
3-й-BD7X 82 Y331 99;
4-й -2D7X X7 YD69 4!
5-й-8Y7D XZ 1894 4!;
6-й -DY7Z XZ 2BDY 4B
7-й-*21!61 X**3 26;
8-й -647* XZ 2Z64 *X
9-й-*21X 69 X9*3 79;
10-й-4!5* !5 *242 79
11-й-263X 8B Y926 XX;
12-й-4!5* !D *847 *Y
13-й-4!53 !3 *D4Z 9Z;
14-й-4!53 !D *348 3*
15-й-6Y75 XZ 2164 D2;
16-й-431Z 61 ***9 5D
17-й-6731 8B 2427 2*

Пароль бессмертия: BB55*6 4515 15

Дополнительные 9 жизней:

– в экране OPTIONS выделить REST;
– на джойстике 2 набрать: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A, B, A
– на джойстике 1 выбрать кол-во жизней.

BATTLE-CITY

На заставке после выбора героя нажмите:
↓+START – семь жизней
↑+START – десять жизней.

BATTLE ROAD

2 – BEAUTIFUL! 5 – EXISTING!
3 – CHARMING! 6 – FANTASTIC!
4 – DREADFUL! 7 – GREAT!

BATTLE SHIP

Пароли уровней

3-4 –5289 5-1-8004
6-1-1553 3-5-4174
5-2-5529 6-2-7850
4-1-3500 5-3-4524
6-3-5669 4-2-3642
5-4-4797 6-4-9381
4-3-4412 5-5-9376
6-5-9374 4-4-3379
Финал—1992 7-1-4653
8-1-5617 7-2-5012
8-2-5036 7-3-8831
8-3-6297 7-4-9457
8-4-8629 7-5-6098
8-5-8397

BATTLETOADS

Выход на 3 уровень. Необходимо после того, как вы начнете игру, убить двух монстров, которые нападут на вас. И когда перед вами появится сгусток энергии, войдите в него.

5 дополнительных жизней. На заставке нажмите ↓, A + B.

BATTLETOAD 3

Чтобы получить наибольшее количество дополнительных жизней, идите на уровень 2, хватайте птицу и бейте заросли и птиц, падающих сверху экрана.

Переход с 1-ого уровня на 3-ий: первый переход расположен на 1 уровне, где вы столкнетесь с первыми двумя Свиньями Псико. Сначала ударьте левую Свинью, потом бегите и бейте вторую Дубинкой Боевой жабы. Бегите на вспышку белого света.

Из 3-его уровня в 5-ый: второй переход расположен на мотоциклетной дорожке 3 уровня.

Когда вы достигнете пятой дорожки, разбейте свой мотоцикл о десятую стену.

Из 4-ого уровня в 6-ой: в ледяном мире 4 уровня, в последней зоне вам встретятся несколько падающих платформ. Прыгайте вверх и вниз на первую платформу. Она вроде бы начнет падать, но внезапно унесет вас к верхнему краю экрана. Появится свет. Прыгайте в него, и он перенесет вас в 6 уровень.

Из 6-ого уровня в 8-ой: чтобы достичь этого перехода, вскарабкайтесь по первой змее (с оранжевыми и красными полосками) во второй змеиной секции. Бегите вправо от змеи и приземлитесь на платформу, где покажется свет.

Чтобы набрать жизни, нажмитеодновременно ↑+ START (несколько раз)

BATTLETOADS & DOUBLE DRAGON

Пароль выбора 5 жизней: A,B,↓,START.

На некоторых картриджах работает выбор уровня – при выборе персонажа нажми ↑+ TurboB. Другой вариант: на титульном экране нажми ↓,↑↑↓, A, B, B, A.

Дополнительные жизни. Поставьте 2 players – A. После старта игры разделайтесь с первыми соперниками и возьмите напарника **на** руки. Увидев противников, оставьте его и разберитесь с врагами, затем снова его поднимите. По пути бейте яйца. Выбив 2 жизни, лупите друга до **смерти.** Выберите Continue, и так до тех пор, пока не кончаться «продолжения». Будет проще, если вторым игроком будет управлять ваш товарищ, но при этом не будет трогать жизни. Этим вы избавите себя от таскания друга-бойца.

BAYOU BILLY

100 патронов: пройдите раздел стрельбы в режиме практики и переключитесь на обычный режим, не отключая сеть.

Бонус Сырое мясо: пройдите этап *уличного боя* в режиме практики и переключитесь на обычный игровой режим.

BEE 52

Начать с четвертого уровня можно, выбрав левую дверь из предложенных и забравшись в последний слева цветочек. А если на экране с надписью "Bee 52:Get Ready" нажать →, A, B, A, B, START, героем будет Джуниор.

BEST OF THE BEST

Пароли уровней

TSONG PO	9BHLBBCW;
WOODMAN	POG9QBBCR;
LEE BLANC	3CHFSBBCK;
WATAHAB	BZGPTBBCK;
IWANOFF	RXQ□TIVBH4;
THE LORD	PZQB□4BHF;
CHANLEE	GLF□8BHQ;
GOLDMAN	GLF4□8BHQ;
FLIMRICK	8P8Ó□□GG2;
ELMUTT	NT90□□HC;
FURNARI	2LDQ□□861;
GONZALES	4N943□GHQ;
SIMPSON	CQFQ□SH□;
COGNER	4$KW□□□ZR.

BEST OF THE BEST: CHAMPIONSHIP KARATE

F8MRG89C5 – неуязвимость;
4 @KW*ZR** – последний бой

BIG FOOT

Каждый ремонт машины требует 500$. На маршруте разбросаны призы: деньги, баллончики с ускорителем и даже пила, позволяющая изуродовать машину соперника. Предмет, появившейся в нижней части экрана в твоем квадрате, можно использовать, нажав B. Кнопка A позволяет использовать баллончики с ускорителем. Попеременно нажимая ← и →, можно регулировать режим работы мотора.

Если ты – начинающий гонщик, выбери режим для двух игроков.

CALIFORNIA GAMES

Занятный сборник экстремальных игр истинных калифорнийцев – серфинг, трюки на мотоциклах, скейтборд, ролики...
Для трюков на мотоцикле в прыжке жми ↑, ↓ (полный оборот в горизонтальной плоскости), назад (обратное сальто) или вперед (подпрыгнуть на переднем колесе), либо на земле назад (езда на заднем колесе), но не переусердствуй. Суперускорение дает кнопка **SELECT** вкупе с кнопкой А поодиночке – быстрый тормоз. Если же SELECT работает еще и в турбо-режиме, то при зажатом ↑ ты быстро наберешь уйму очков.

CAMP ORC (THE)

1 уровень: когда будете взбираться на холм, присядьте и стреляйте серебряной пулей в оборотня. Жуков-камнеедов расплавьте лучом света. Взорвите бомбой стену. Появится буква (W). Это проход на следующий уровень. Букву растопите лучом света.
2 уровень: чтобы перейти водопад, пустите вход световой луч. Он осушит водопад. Затем зароитесь в землю **SELECT+↓**. Так вы спасетесь от ядовитого тумана. Против дракона примените топор **SELECT + →**. В суперробота стреляйте, когда его биополе будет мигать – 3 ракеты, 2 бомбы. Убив робота, возьмите алмаз жизни.
3 уровень: уязвимое место протоплазмы – большое отверстие в центре. В это отверстие нужно пустить молнию и бросить бомбу. В конце игры разрушьте стену торпедой, откройте клетку ключом Turbo A и A, взорвите дверь бомбой и зайдите в пещеру. Закованную в кандалы принцессу освободите с помощью ключа. Когда на стене высветиться (W), нажмите **START**.

CAPTAIN PLANET

Пароли уровней

2 – 763754	3 – 955783	4 – 637511
5 – 148574	6 – 786565	7 – 920272
8 – 799274	9 – 344551	10 – 829443

Финал – 506210

CAPTAIN PLANET AND THE PLANETEERS

Пароли уровней

1-2 – 763754	2-1 – 955783	2-2 – 637511
3-1 – 148574	3-2 – 786565	4-1 – 920272
5-1 – 344551	4-2 – 799274	5-2 – 829443

CAPTAIN SKYHAWK

Пароль перехода на другой уровень:
A, B +↑. Чтобы уничтожить вражескую базу, найдите в правой стороне экрана плоский утес, сохраняйте высоту и сделайте два оборота бочкой,чтобы достичь вершины. Чтобы выровнять высоту, нажмите **←**. Теперь летите вдоль вершины утеса до босса.
Неуязвимость:↑,→,↓,←,↑,→,↓,←,↑,→,↓,-←,↑,→,↓,←.
9 жизней: A+↓.

CAPTAIN MAGIC SOCCER 3

Код второй игры: LLKGMFONI

CASINO KID

1. Blakjack	5GOGOOOC74
2. Blak jack, покер	EOQCOCXCC4
3. Рулетка	CAHCIYXFJL
4. Финал	CRDV5YYYGG

CASINO KID 2

Пароли
5G0G0 00C74 – поражение J. Nagule и 300 $
E0QC0 CXCC4 – все "Black Jack", два покера и 12.400$;
CAHC1 YXFFJL – останется одна рулетка, а у тебя 41500$
CRDV5YYYGG – ТЫ КОРОЛЬ Лас-Вегаса!
Фразы крупье на рулетке и выигрышные ставки:
Rie Lenka, Kumaй (China)
"I may hit 00, or I may not" – на 00, 1 или 27
"How about the Black or the Red?" – на черное

"Try Twelve" – на нечетное (Odd) и на вторую дюжину (2nd 12)
"Have you tried Twelve?" – на нечетное и красное
"What I say is very helpful!" - на красное и третий ряд (3rd row)
"Watch the Weel, not the layout" – 0, 2, 28
"I'll hit the first twelve" – на третью дюжину (3rd 12)
"Think Kid, think!" – на черное
Paul Kieton, Великобритания
"I don't like black cars" – на черное
"Well, well, well" – на вторую дюжину, красное и четное (even)
"I can read you very well" – на третий ряд, красное и четное
"Teasing? No way!" – на 0, 2, 28
"Don't get too excited" – на первую дюжину и нечетное
"You get excited and lose it all" – на нечетное
"How old are you?" – на первую половину (1...18)
"I may land on 00. Do you believe me?" – на 00, 1, 27
"I cannot be defeated by you" – на третью дюжину.
Abu Ganzil (Индия)
"I am always the winner" – на нечетное и красное
"It will be a full moon tonight" – на 0, 5, 6
"I'll bet it's odd. Do you believe me" – на четное
"How about trying Even" – на нечетное

CASTLEVANIA

Неограниченное количество сердец, монет, мешков и некоторых видов оружия: найдите лестницу и бегайте по ней вверх и вниз, заставляя экран переключаться.

CASTLEVANIA 2: SIMON'S QUEST

Чтобы найти лифт, Саймон должен выбрать кристалл.
Чтобы пересечь озеро Юба , держите *синий кристалл* и встаньте на колени, пройдя в тайный ход. Чтобы преодолеть утесы Деборы, держите *красный кристалл* и опуститесь на колени. Вихрь унесет вас. Когда достигнете последнего непреодолимого озера, снова выберите *красный кристалл* и встаньте на колени. вы найдете еще один тайный проход.

Выбор этапов

SVOU-IH25 OLWW V7CE – дворец, где находится кость Дракулы
RQN5 HQ34 JK7V Y6BT – дворец, где находится сердце Дракулы
UKLT FEZ2 TIXL RWAV – дворец, где находится глаз Дракулы
TQNJ HS14 ZK7V 66JI – дворец, где находится ноготь Дракулы
ZGLL FOZ2 XEIXYW13 – дворец Castlevania
OFIT M5QX IP5S QBQA – кость, кнут-цепь и голубой кристалл
SZMH QXEI 5PXW UESE – сердце
TIRN DYDZ 405V 81B 1 – ноготь, кнут огонь и красный кристалл
MLIE WUCW VNKU SCBC – обруч с крестом
Чтобы получить все необходимое: POSELRBVU2DTUNIZ или RIG7NVFXE45V07BT

CASTLEVANIA 3

Начать игру с 10-ю жизнями: введите в качестве имени героя «HELP ME» с любым паролем.
10 жизней и Алукард: B1H, A2H, C3H, A4C, B4C,D4H
10 жизней и Грант: A2C, C3C, A4H, B4C, D4C
10 жизней и Сифа: B1H, D1W, A2W, C3W, A4C, B4C, D4H

Выбор этапов

Башня с часами: AIW, B1H, B2H, D2W,C3W
Лес: A1C, DIW, B2H, D2H, C3W
Корабль-призрак: A1C, B1H, DIW, B2H, D2H, C3W
Болото: BIW, CIW, C2W, D2W, B3W, D3C, A4H, C4H
Проклятая башня: DIW, A2C, B3W, C3H, A4W, B4W, D4H
Проклятые ворота: BIW, DIW, A2W, C3H, A4H, B4W, D4H
Пещеры, часть 1: C2W, D2C, D3H, A4C, C4C
Пещеры, часть 2: A1H, BIW, DIW, B2H, D2C, A3W
Затонувший храм: A1H, B1C, B2C, D2C, A3W, C3H

Пароли уровней

1) A2H, C3H, A4C, B4H, D4C
2) DIW, C3H, A4W, B4H, D4H

3) BIW, C2C, D2W, B3W, D3H, A4H,C4H
4) CIW, C2C, D2C, D3H, A4C, C4H
5) DIW, A2W, C3C, A4W, B4C, D4H
6) A2W, B3W, C3C, A4C, B4C, D4C
Второе расследование: AIW, BIW, DIW, B2H, D2H, A3W,C3H, C4W, D4H

CHASE H. Q.

Выбор этапов. На заставке с надписью "**Press START**"нажимайте ↓ + **SELECT** + **START** + **A** + **B**, пока под словом "**Score**" не появиться число 11. Теперь, нажимая на A или B, можете выбирать этап.

CHIP & DALE

Бессмертие – обоим: если вы играете вдвоем (Чип с Дейлом), то, чтобы Вжик приносил бессмертие обоим, Чип должен взять Дейла на руки. Или наоборот.

CHIP & DALE 2

Вы можете выбрать порядок следования трех уровней. При появлении картинки с башней не нажимайте кнопки и через определенное время включится режим выбора уровней. Добавить жизни можно одновременным нажатием **START**+↑.

CHIP & DALE 3

Выбор уровня: на джойстике 2 нажать одновременно все кнопки и нажать ↑>↓.
Бессмертие: на заставке держать кнопку A и не отпуская ее, нажать **START** на 2 джойстике.

CIRCUS-CHARLIE

На первом этапе, на отметке 50 м (см. число внизу экрана), нужно пять раз перепрыгнуть через огонь (вперед – назад). Тогда появится монетка в 5 тысяч. Набрав 20 тысяч, получите «жизнь»; 60 тысяч – еще одну «жизнь». На третьем этапе, прыгая через один мяч, вы получите дополнительные монеты. Четвертый этап проще пройти, если замедлить лошадку. Для этого нажмите ←.

COBRA TRIANGLE

Чтобы получить 1000 очков в начале каждой стадии, нажимайте и удерживайте кнопку A, когда Треугольник Кобры падает в игровую зону. Вы можете также зарабатывать массу премиальных очков, пересекая финишные линии. Просто покрутитесь столько раз, сколько сможете, пока летите над финишной чертой. Используйте этот прием, чтобы построить суперлодку в первой зоне игры. Промчитесь через эту зону, возьмите I-Up (жизнь) и бензобаки, а затем покружитесь, не пересекая финишную черту, пока не кончится энергия. Игра вернет вас в начало стадии, но заработанная вами мощность сохранится. Вы можете повторить эту процедуру снова и снова, пока не доведете мощность до максимума и не будете готовы пройти всю игру.

CODE NAME: VIPER

Выбор этапов игры
Зона 4: 040471;
Зона 8: 081620;
Конец игры: 217298.

COMBAT
(FILD COMBAT)

Нажав одновременно **A** и **B**, можно вызвать помощь.

COMMANDO

Скрытые проходы. С титульного экрана нажми на втором джойстике ←←←, **B**, **B**, **A** (4 раза),→, затем **START** на первом джойстике.
Выбор уровня. Сыграв одну игру, выбирай Continue и затем на втором джойстике нажми←→,A, B, ↓,↑, а затем на первом – **A+SELECT**.

CONFLICT

Пароль финальной битвы:
HEXASOURYOKUSEN

CRYSTALIS

Телепортация. Нажмите одновременно **A + B** на первом джойстике, а затем – **A** на втором. Перенестись вы можете примерно в 12 различных зон.

CYBERNOID

Пять тысяч очков. Если несколько раз выстрелить в голову шута, то появится звезда, которая прибавит очки к вашему счету.

Дополнительные жизни. Большие пушки годятся только для представления, но если вы с левой стороны несколько раз выстрелите в лафет, то из ствола появится шар, дающий дополнительную жизнь.

Перевоплощение. Если на следующем уровне вас ждет Киберлифт (**Cyberlift**), а вы потеряли все свои преимущества, то попытайтесь стрелять налево вниз. После этого должна появиться буква T. Возьмите ее, и вы получите пять щитов, полное вооружение и постоянный щит на шесть сцен.

Увеличение сил. Надо дойти до 2 или 3 уровня и избавиться от всего оружия, какое только будет на руках. Потом подождите, пока картинка не станет краснеть. После этого у вас появится сверхсила и пять щитов. В эпизодах, где вход закрывают решетки или орудия, надо действовать следующим способом: сначала взорвите первые две решетки или два орудия, а потом встаньте на зеленую колонну. После этого следует остановить игру (**Pause**). Кнопкой **SELECT** выберите щит (**Shield**) и нажмите B. Вы заметите, что счетчик щита упадет. После этого вы с все еще остановленной игрой переведите выбор на бомбы (Bombs) и нажав на **B**, запустите игру. Не переставая стрелять, вы будете идти вперед, не встречая никаких препятствий на своем пути.

DASH GALAXY

Выбор уровня. A, B, SELECT, ↑, ←. Когда появится меню выбора уровня, ↑+↓ выберите желаемый номер и нажмите **START** для начала игры.

DEAD FOX

Пароли уровней

1 – 217298	3 – 696017	4 – 040471
5 – 282095	7 – 081620	

DEADLY TOWERS

Для того чтобы получить сверхсилу, вам надо изменить первые буквы вашего пароля на EF или FE.

DEFENDER OF THE CROWN

Пройти игру все же не так сложно, как кажется: выбери Дикого Уилфреда, нарасти его характеристики в турнирах, где мастерство этого малосимпатичного субъекта изначально высоко, после чего спокойно отправляйся за короной.

DEMON SWORD

Секрет игры заключается в том, что вы должны не терять силу, а, наоборот, приобретать ее. Для этого вам необходимо собирать дополнительное оружие. Посматривайте на Будду (Buddha): он даст вам его. Когда вы пойдете на Костяную Гору (Bone Mountain) убивать Хранителя Черепов (Skulikeeper), вам надо будет закопаться в землю, чтобы его выстрелы вам не повредили.

Пароли этапов:

1-2: BYY JQ! JER DT+ F°A YD;
2-1: CAQ MKE LNE K?N YEA ID
2-2: TFE GBN AK? AIJ GAD ED;
3-1: UFE KCN AE4B AFB ZWD QD;
3-2: FOF CBF BHB LLQ ALF QD;
4-1: WOF SCF B4A XK- AOH ME

DEVIL BOY

Чтобы увеличить кредиты, нажмите "**SELECT**" + "**TURBO B**", затем обе кнопки "**TURBO**".

DICK TRACY

1 уровень. Улики спрятаны в 1H, 4B, 4D и 9F. Преступник – в 8J.

2 уровень. Улики спрятаны в 2F, 2I, 7I. Преступник – в 9C.
3 уровень. Улики спрятаны в 5C, 5G, 7A и 7D. Преступник – в 1 D
4 уровень. Улики спрятаны в 1C, 1J, 2C и 6G и 9J. Преступник – в 5J.
5 уровень. Улики спрятаны в 1C, 3H,8C (в эту дверь нужно войти дважды). Преступник – в 5G

Пароли уровней

2 – 207 119 060; 3 – 164 003 201;
4 – 036 224 136; 5 – 007 215 047.

DINOSAUR FIGHTER 3

6 – 6252 "EASY" – 5705
"NORMAL" – 4660.

DINOWARS: THE DESTRUCTION OF-SPONDYLUS

Пароли уровней

1 – 8547 2 – 5431 3 – 9892
4 – 6315 5 – 7452 6 – 1697
7 – 6425

Чтобы увидеть всех динозавров, введите пароль **7777, START.**

DIG DUG 2

Выбор уровня: A, SELECT, +START, ↑, ↓, A, B.

DIRTY HARRY

Неограниченное число жизней: CLYDE.

DISNEY ADVENTURE IN MAGIC KINDOM

Чтобы с толком потратить собранные на уровне звезды, нажми **Select** во время посещения аттракциона.

DIZZI: TREASURE ISLAND

Если вы попадаете на новый экран, то получаете 1000 очков. А за мешок с золотом – 500. Диззи погибает, набредая на горящие огоньки. Дополнительные очки Диззи получает, убивая пчел. Берегитесь красную пчелу – потеряете управление. Перепрыгивайте решетки – придавят. Найдите газовый баллон – сможете плавать под водой. На затонувшем корабле прыгните на платформу в самой левой части корабля и нажмите **B**, встав на правой половине платформы. Вы увидите секретные титры.

D.J.BOY

1. Можно получить двадцать жизней. Для этого вам необходимо одновременно нажать **START** и **SELECT.**
2. Кнопка **SELECT** полностью восстанавливает запас энергии.

DOLLAR CHUNFO

Хотите получить 100 миллиардов долларов? Тогда купите предприятие фирмы TECMO. Положите в кейс 70 миллиардов долларов и бомбу. Пустите кейс в лифте. Когда бомба взорвется, мафиози, которые охотятся за вами, кинутся собирать деньги, а вы благополучно смоетесь на машине. За этот побег вы получите 100 миллиардов долларов.

DOUBLE DRAGON 2: THE REVENGE

Чтобы начать игру с 7-ю жизнями, начните парную игру (2P play B). Теперь колотите Джимми, пока у него не кончатся все жизни. Каждая отнятая у Джимми жизнь переходит к вам.
В третьей миссии дверь вертолета открывается, и вам грозит опасность быть высосанным наружу. Когда дверь открывается, быстро нажмите Паузу, подождите три секунды и затем снимите паузу. Дверь закрывается, и вы в безопасности! Есть простой способ миновать двойной конвейер в миссии 4. Когда вы достигнете лент, быстро спуститесь на синие полосы под лентами и осторожно идите по ним. Отсюда вы легко сможете прыгнуть в безопасное место.

Пароли игры
1—3: ↑, →, ↓, ←, A, B;
4—6: ↑, ↓, ←, →, B, A, B, A,
7—9: A, A, B, B, ↓, ↑, →, ←.

DOUBLE DRAGON 3

Чтобы продолжить игру в четвертой и пятой миссиях, пока горит надпись Game Over, нажмите ↑, ↓, ←, →, B + A.

Переключение уровней. Во время игры нажмите A+B+START.

DR. CHAOS

Находясь в зале или зоне перехода, нажми A или B в меню паузы, чтобы узнать пароль. Ведь если продолжить игру после смерти, не вводя пароль, герой потеряет все собранные боеприпасы.

Начни игру с полным арсеналом и максимальной энергией:

GRH05K9MTN 8K6XG A6W

DR. MARIO

Чтобы увидеть некоторые картинки в игре, вы должны пройти определенные комбинации уровней. Используйте нижеследующую схему, чтобы выбрать комбинацию, которая приведет к той или иной картинке. Когда вы завершите комбинацию, на экране появится изображение трех вирусов, сидящих на дереве, и слова Congratulations Level+ and Speed+. (Поздравляем, Уровень+ и Скорость+). Не нажимайте **START**, и это изображение сменится одной из картинок, перечисленных ниже.

Уровень вируса	Скорость	Картинка
5	Средняя (Med)	Книга
10	Средняя	Цыпленок
15	Средняя	Баллончик с краской
20	Средняя	Ящерица
5	Высокая (Hi)	Черепаха
10	Высокая	Свинья
15	Высокая	Ведьма
20	Высокая	Космический корабль

DRACULA

В начале игры поставьте стрелку на **CONTROL** и нажмите одновременно **A**, **B** и **START**. Вы услышите звуковой сигнал, извещающий, что вы бессмертны.

В процессе сражений с боссами скорее избавьтесь от своего оружия – взамен получите более мощное.

DRAGON BUSTER 2

Код шестого уровня: 92205

DRAGON FIGHTER

Усложненная игра: на экране с названием наберите A,A,A,A,B,B,B,B,A,B,A,B,A,B,A,B. Буквы под названием должны окраситься в красный цвет.

Восстановление жизни: SELECT

Превращение в дракона: когда в верхнем углу экрана замигает вторая полоска, нажмите кнопку прыжка и ↑.

Превращение в человека: нажмите кнопку прыжка и ↓.

DRAGON SPIRIT

Выбор уровня: B, ↑, ↑, B, ↓, ↓, B.

20 драконов: на титульном экране (после первого боя) удерживайте A+B на 2 джойстике, затем нажмите START на 1 джойстике.

Тест звука: удерживая A+B+↑ на 2 джойстике, нажмите Reset.

DRAGON STRIKE

Коды уровней для трех драконов:

Золотой	*Серебрянный*	*Бронзовый*
2-KHVJMG	PLPKMK	FKHHMF
3-KHVNRD	PLPKRF	FKHMRB
4-KHVNFH	PLPKFG	FKHMFD
5-KNVNKC	PLPKKB	FKHMKJ

7 Зак. 646

6-KNVNDJ	PLPKDK	FKHMDG
7-KNVHJF	PLPHJK	FKHMJB
8-KNVNSB	PLPHSH	FKHMSD
9-KNVNGJ	PLPHGD	FKHMGN
10-KNVHLG	PLPHLJ	FKHMLC
11-KNVHVJ	PLPHVG	FKHMVF
12-KNVHMR	PLPHMT	FKHMMR
Астральная плоскость		
KNVHRM	PLPHRP	FKHMRM
Бездна		
KNVHPQ	PLPHPS	FKHMPQ

DRAGON'S LAIR

Тридцать жизней. Начни игру и набери достаточное количество очков, чтобы попасть в таблицу лучших результатов. Погибни. В качестве своего имени введи "bats". Когда начнешь новую игру, у тебя будет 30 жизней.

DRAGON UNIT

1. Когда дойдете до замка, то нажимая джойстик ↓ или ↑ , вы сможете поменять уровни.
2. Когда вы погибнете, оружие можно менять, нажимая на **START**.

DRAGON-WARRIOR

Чтобы получить максимум золота, найдите Золотой ключ, Серебрянный ключ и Ключ тюремщика. В замке Майденхолл вы должны убить Злого клоуна. Получив Жезл грома, вы сможете продать его за 195000 золотых монет в лавке у ворот замка. Идите к Королю, сохранив игру, нажмите Reset. Можно повторять.

Восполнение магии: идите к ванной которая находится в центре замка Tantegel и подойдите к человеку который стоит за столом. Он заговорит с вами, и ваша магическая сила восполнится.

DREAM-MASTER

Получив от феи волшебную палочку, вы располагаете мощным оружием. Подержав кнопку заряда несколько секунд, вы получите на конце палочки электрозаряд. Подойдя к какому – нибудь животному, бросьте в него три жвачки кнопкой B и прыгайте сами. Вы превращаетесь в того, кому бросили жвачку. Нажав **SELECT** вы вернете себе прежний облик.

DREAM WARRIOR

Продолжение игры. Если ваши жизни закончились, быстро нажмите A,B,B,A.

DUCK TALES

Чтобы достичь скрытой премиальной зоны, дождитесь пока количество ваших денег достигнет 700000, после чего разыщите ракетницу. Она унесет вас в облака, где вы сможете приобрести дополнительные алмазы. Чтобы заработать дополнительные 9 жизней, идите в Африканские шахты, без ключа и вы будете перенесены в Трансильванию. Возьмите (I-Up) в Трансильвании (в сундуке с сокровищами, подвешенном над головой Мамочки в первом верхнем углу особняка). Получив жизнь, идите в комнату с Ключом Скелета, но ключ не берите. Возвращайтесь в Дакбург, а оттуда опять к Шахтам и в Трансильванию, (I-Up) появится вновь. Повторяйте эту процедуру, пока не соберете девять Уток, затем берите Ключ и продолжайте игру. Деньги не являются ключом к завершению Утиных историй, но от их количества зависит, какое из трех разных окончаний вы увидите. Чем больше сокровищ вы имеете, тем большая гора сокровищ ждет вас в финальной сцене!

DUCK TALES 2

SHOP(МАГАЗИН). В конце каждого уровня Вам представится возможность тратить сокровища в небольшом магазинчике:

ТОРТ – заполняет жизни в необходимый момент – 150 000$.

СЕЙФ – сохраняет деньги при потере жизни – 50 000$.

Жизнь – полная жизнь, добавляется еще одна попытка – 80 000$.

ЩИТ – укрепляет жизни, увеличивает энергию.

ЗВЕЗДА – (появляется не всегда) добавляется 1 сердечко к жизни.

КАРТА – кусочек карты.

DUNGEON MAGIC

Чтобы начать игру со 100 монетами, включите демонстрационный режим игры. Когда в нижнем левом углу появится изображение деревни, нажмите A, A, START на втором джойстике.

DUNK HEROES

Выбор уровня:
BF7AC2, 5C5C28, 602033, 703203, BF7E02

DUSTY DIAMOND`S ALL-STAR SOFTBALL

Победа над школьниками:
XYRjv12XynB0kTZH1PkNxJhjYWypT;
Победа еще и над островитянами:
RmjnyYrdbwR9wR1KbPnN3ZzhZPvnG

DYNABLASTER

Уровень 50:
FECPIANNMJGGKOIDJABA
Секретный уровень:
BACDIHCLOAFHABDNMOL.

DYNOWARZ

Пароли уровней:

1 – 8547	2 – 5431	3 – 9892
4 – 6315	5 – 7452	6 – 1697
7 – 6425.		

EARTHWORM JIM 2K

Пароли уровней: 2. B2495; 3. X6673; 4. R1435; 5. B0817.

EMPIRE

Полная сила: во время вызова силы нажмите **«START»**, затем зажмите → и не отпуская нажмите **«SELECT»**, **«START»**, **A**, **B**, затем **B**, **B**, **«START»**, **A**, **B**, **«START»**, **B**, **B** и **«START»**.

EXECITEBIKE

Езда на одном колесе: зажмите «A» или «B» и легонько нажимайте ←.

F-15 STRIKE EAGLE

Пароль концовки игры
800D24D31144151D

F-1- SENSATION

Квалификационный заезд. Во время прохождения квалификации перед заездом никогда не пренебрегайте второй попыткой. Советуем жать на газ – вы узнаете, какие повороты можно проходить на скорости, а где необходимо притормозить, второй круг попробуйте проехать аккуратнее. Стремитесь выявить и запомнить во время квалификации опасные повороты (таких, обычно, пара-тройка).

Повороты. Есть один (правда, очень рискованный) способ поворачивать без снижения скорости. Если впереди поворот, а перед вами – соперник, смело врезайтесь в его машину. Болид противника вылетит на обочину, а вы лишь замедлите скорость, оставшись на трассе. Не пренебрегайте необходимостью своевременно заезжать на **"pit stop"**, чтобы заправиться топливом и поменять шины. Иначе вы рискуете сьехать на обочину. Рекомендуем менять шины по прохождении первого и третьего кругов. Соревнуйтесь не с гонщиками, а со временем. Не толкайтесь с кем попало, однако, не упускайте случая обогнать лидера или столкнуть его с трассы.

F-117 STEALTH FIGHTER

Выбор миссии и неуязвимость.
Введите пароль "4093CB1#" и вернитесь в главное меню. Установите курсор на "THEATER" и нажмите **SELECT**. Нажимая ↑ или ↓ на карте мира, вы можете выбрать любую миссию, а также получить неуязвимость.

FANCY BILLIARD

Чтобы нанести по шару удар с нужной закруткой, перемещайте прицел контроллером, предварительно нажав B.

FANTASTIC ADVENTURES OF DIZZY

На железнодорожных путях проходите развилки в таком порядке:
→, →, →, прямо, прямо, прямо, →, →, →, →, →;
←, ←, →, →, ←, ←, прямо;
→, ←, ←, →, ←, ←, ←;
→, →, ←, →, ←, (к выходу, где лежит лопата);
← (к выходу с дополнительной "жизнью").
Куриная нога спасет вас от ярости оголодавшего розового кабана. Из шестнадцати кусочков бумаги вы должны собрать картинку, уложившись в отмеряемое песочными часами время. Кусок бумаги можно переместить, отметив его рамкой и захватив любой кнопкой. Через водопад прыгайте, когда появится бочка. Моток веревки используйте там, где на верхушке дерева увидите паучка. Нажмите B – и Диззи начнет раскачиваться на веревке. Когда Диззи окажется справа, нажмите A. Он прыгнет на бревенчатый настил на дереве, где можно заработать жизнь, собрав картинку. Зеленый боб можно выкупить у продавца за золотую монетку из подводной пещеры, а спасенную корову отдать принцу Фанко.

FATAL FUERY SPECIAL

Специальные приемы выполняются нажатием ↓ – вперед +A или ↓ – назад +B

FAXANADU

Всякий раз, когда вы приходите к Королю без денег, он дает вам 1500 золотых монет. Так что идите к Королю, тратьте деньги, возвращайтесь к Королю, снова тратьте и т. д. Благодаря этому бесконечному снабжению вы поднимете свой уровень опыта до максимума, еще не покинув первый город. Используйте этот код для завершения игры. Характеристики вашего героя следующие: Ранг – Чемпион, Оружие – Меч Дракона, Доспехи – Боевой костюм. Щит – Боевой шлем. Волшебство – Особые возможности. Предметы – Сапфировое кольцо (Эльф), Рубиновое кольцо. Сапфировое кольцо (Гном), Кольцо Демона, Волшебная палочка. Черный оникс и семь Красных отваров: k8fPcv?, TwSYzGZQ hMIQhCEA

Пароли для городов:

DARTMOOR	aLf?cv?,IJNJjMFukpYQhA
FOREPAW	B4qMAPtkCEAYxzwhA
MASCON	zKPcAvtliEQoFzwhAxjA
VICTIM	RazSMvuOCrUKLhsHwgWEA
DAYBREAK	DL7,cv20SoWOx2XlbBL4PhA

FBI POLICEMAN 2

Приобретение пистолета в начале второго уровня: досмотрите мультзаставку до конца.

FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE

Монако (40 очков)
CPVHFL C8TWBZBW BVBSBSB
Канада (50 очков)
8DVHFLC 8LTBZBW BVBSBSB
Мексика (60 очков)
WZVHFLC 8LMBZBW BVBSBSB
Франция (70 очков)
M9VQHPL RNSBXBZ BWBVBVB
Англия (80 очков)
JTVFHQL RPBBRBX BXBVBVB
Германия (90 очков)
RNVQFHR LPXBKBR BXBXBVB
Венгрия (100 очков)
FCVQRPH LSNFNBK BRBXBVB
Бельгия (110 очков)
S6VQFRH LSKFNFP BKBCBVB
Италия (120 очков)
7GVQFRH LVWFNFF BKBCBXB
Португалия (130 очков)
LQVQFRH LWTFNFT BKBCBXB

Испания (140 очков)
9WVQFRH LWMFVFT FBBCBXB
Япония (150 очков)
CZVQFRH LZSFVFS FBB5BXB
Финал
CZV8LN4 FSLJBFR FSFBFBB

FESTER'S QUEST

Чтобы отключить музыку и слышать только звуковые эффекты игры, нажмите одновременно **SELECT** и кнопку **B**, чтобы сделать паузу. Затем снова нажмите одновременно **SELECT** и **B**. Музыка исчезла! Повторив ту же процедуру, вы сможете восстановить музыку.Чтобы получить дополнительный жизненный ящик, идите к первому коллектору (возле того места, где Пугсли дал вам тротил) и затем войдите в первое белое здание по дорожке. Идите в левый нижний угол лабиринта внутри здания и шагайте в стену.Чтобы добыть еще один дополнительный жизненный ящик, идите к особняку Адамса и далее по потайной тропинке слева от дома. Когда вы окажетесь внутри дома, заработаете дополнительную жизнь.

FINAL FANTASY

Скрытая головоломка: занесите своих героев на борт корабля и, удерживая кнопку **A**, 55 раз нажмите кнопку **B**. Появится числовая головоломка – вы переставляете числа в последовательном порядке. Цифры переставляются кнопкой **A**, а вернуться к обычной игре можно с помощью кнопки **B**.

FIRE BIRD

Пароли к зонам:
Zone A – 4660 Zone B – 0519
Zone C – 9567 Zone D – 3749 Zone E – 0219

FIRE BIRD SUPER

Солнышко на небольшое время дает вам бессмертие. Победа над каждым из "боссов" дает вам небольшой фрагмент картины, которую нужно восстановить целиком.

FIRE`N ICE

Выбор мира. На титульном экране зажми **SELECT** и десять раз нажми **B**.
Пароли миров
4-1 – 7FSJ3H4CQB5PD .K9 WL!MKNVF
5-1 – HR4CQB56 .K9W!M2 8VZ1SF6R
6-1 – PD.K9WL! M2VZ1XN6 T?G7V5JD
7-1 – 8VZ1XN6T G7FSJ3HR 4CQBJ!DV

FIRE HAWKS

Начать игру со второго уровня сможешь, если на титульном экране нажмешь **A+START**.

FIRST OF NORH STAR

Продолжение игры: на заставке "**GAME OVER**", нажмите ↑,↑,↓,↓,←,→,B,A.

FIST OF THE NORTH STAR

Продолжить игру: на заставке с надписью **Game Over** нажмите:
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, B, A, а затем **CONTINUE**.

FLAPPY

Пароли уровней

5 – 4NADA	25 – Y04DA	40 – KA582
10 – MATUi	30 – MA2NO	45 – H8SHi
15 – OMORi	35 – MORii	50 – MEGV3

FLIGHT OF INTRUDER

При изучении карты военных действий нажатием **SELECT** иногда можно отказаться от выполнения второстепенных миссий.

FLINSTONES-2: THE SUPRISE OF DINOSAUR PEAK

Когда все буквы внизу экрана (по мере нахождения звездочек) поменяют цвет, вы получите дополнительную жизнь. Если осталось последнее сердечко жизни, то можно нажать ↑ и

START. Нажмется пауза, когда ее снимете, то у вас все жизни.

FLYING-WARRIOS

Первый "BEGINNER", второй "EXPERT"
R152FFMH, Z4T4NGWJ – поединки в храме Шорина;
55J542PKC, KV4ZDTSF7 – Гонконг с магическим браслетом;
TF1FHLG9,1W444WJ – чемпионат в Гонконге;
ZL14CB88CCCCB – последний этап.
Код перехода на 2-й Турнир: **54T3 YN57 BB7**
Чтобы перейти в конец игры, наберите в качестве пароля: END

FLYING DRAGON

Тренировочный класс: **AASO**. Первый Всемирный чемпионат: **BAAA**. Второй Всемирный Турнир: **HFBT**.

FRANKENSTEIN

1 – LHNCRRDJPZR;
2 – ZZHDRWMFJMFB
3 – PXNFRPMJJKLZ.
Попробуйте набрать код: ZXBRTZTRKPXM.

FRIDAY THE 13

Для уничтожения единицы жизненной энергии Джейсона булыжниками надо попасть 5 раз, ножами – 4 раза, мачете – 3, топорами – 2, факелом – 1 раз.

FRUIT FOX
(BANANA PRINCE)

Пароли уровней
Обозначения: Б – целый банан;
О – очищенный банан; П – полуочищенный банан; К – кожура

1-1 – БББББББЙВ	3-2 – ББПКПБББ
5-3 – ПБКОПБББ	1-2 – ПББПББББ
3-3 – ОБОБББББ	6-1 – ППБППББП
1-3 – ОББОББББ	4-1 – КБОПББББ
6-2 – ККББББББ	2-1 – КББКББББ
4-2 – ББООПБББ	6-3 – БКБППБББ
2-2 – ПБПБББББ	4-3 – ПБОКПБББ
7-1 – ККБОППБП	2-3 – ОБППББББ
5-1 – КБКБББББ	7-2 – ККБКОКБО
3-1 – КБПОББББ	5-2 – ББКППБББ
7-3 – ПКПБППББ	

G.I. JOE
(см. COTNRA FIGHTER)

Первое расследование:
Миссии:

2: BRJJOVD8H;	3: 3ZDX9N5X5;
4: ORBJHVD83;	5: NZD39G5X5;
6: 5ZD3NN5X5	

Второе расследование:

1: ZND39N5XF;	2: BV9JOVD87;
3: 3N2V9G5X5;	4: 5X03H8GZ8;
5: NN2V2R5X9;	6: 5N8X9NQX9;

Третье и последнее расследование:

1: 3R69N5XGG;	2: DG239N5XI;
3: 9R08NRDG6;	4: NR8VN5GG6;
5: NGDBSN8XI;	6: 5GDBNNGX5.

G.I. JOE 2: THE ATLANTIS FACTOR
(A REAL AMERICAN HERO)

Нажатие ↑ + START восстановит здоровье героя. Изображение патрона добавляет тридцать единиц огня. Банки консервов восстанавлиют всю энергию.
D9 O7 L1 C9 H7 V8 34
C8 47 J2 L5 T4 T3 B2
D1 Z1 L1 F8 G6 S9 T1
W9 23 J9 O9 H9 63 54
98 L7 N4 C3 99 O9 19
99 93 O8 O9 23 B9 G1
R5 32 F7 Y5 V5 O7 D3
K6 C2 Q6 W3 67 L4 13
78 N7 G2 L5 T4 Z4 V5
99 Q2 67 B8 N9 J9 P1
W1 23 N4 M9 O1 P4 54
S3 H3 K4 K3 W5 53 H6

GALAGA

Призовой этап. Если на призовом этапе ты управляешь двумя спаренными крейсерами, то

можешь вообще не трогать джойстик, а просто долбить по кнопке выстрела – все равно ни одному кораблю противника не уйти от твоих пуль.

Удвоенная мощность. В заднем ряду вражеских войск можно встретить большие зеленые корабли пришельцев. После первого выстрела они становятся синими и иногда испускают магнитную волну, затягивающую твой корабль. Попади в магнитное поле, а затем, получив следующий истребитель, попытайся сбить противника, захватившего твой предыдущий космолет. Главное – не попасть в свой собственный корабль. Если все сделаешь правильно, то спасенный пленник пристыкуется к твоему крейсеру сбоку, а ты получишь удвоенную мощность выстрела.

GARGOYLE'S QUEST 2

00400041 – 6021002 – Гибея (Gibea)
40404061 – 7152017 – пустыня Ситем (Sistem Desert)
40504061 – 7202117 – спасение короля Бара (King Barr)
51615153 – 8303428 – проклятый королевский дворец
51645273 – 8334428 – спасенный королевский дворец
55645604 – 8344438 – поиски Соулстрима (Soulstream)
69796955 – 9465549 – дворец Лета (Lethe's Castle)
69797945 – 9505559 – король разрушений (King Destr.)

GAUNTLET

Комната 5 с дополнительными способностями в роли одного из следующих персонажей:
Эльф: **HPE-Z9H-ZOI**; Валькирия: **HPE-Z9H-ZIZ**
Колдун: **HPE-Z9H-ZZI**; Воин: **HPE-Z9H-ZZZ**
Последний код: **KUNPCDIA**. Фактически, эта комбинация работает для всех паролей, начинающихся с буквы **H**.

GET AWAY

Под полом, по которому ходит беглец, написаны все очки, жизни и количество выстрелов: **LIFE** – жизни; **YOU** – количество очков; **GUN** – количество выстрелов; **HI** – рекорд.Буква **L** добавляет жизни. Технику можно подбить из автомата, который обозначается буквой **G**.

GHOST BUSTERS

Вывод меню: **A+B+SELECT+START**.

GHOST BUSTER 2

Тактика. Два героя отправляются вызволить ребенка Джейн в Нью – Йорк от Виго и его подручных. Первый персонаж – ведущий , в его распоряжении протонный луч – **BEAM** ("**B**"). Второй персонаж – ведомый, тащит с собой ловушку – **TRAP**, управляется компьютером и в своих действиях довольно автономен. Срабатывает ловушка при нажатии "**A**", но только во время действия протонного луча (нажатием кнопки "**B**"). При этом сам луч работает около пяти секунд. Обратите внимание на то, что столкновение с привидениями отражается на здоровье первого из Охотников и при этом совершенно безвредно для второго.

4 жизни. При появлении заставки игры нажать на все кнопки – появится меню. Нажмите ↓ и высветится цифра "**3**", затем нажмите ← – появится цифра "**4**".

GHOST BUSTERS 3

Летающая голова и ползающие части тела неуничтожимы. Прыгайте. При стрельбе в потолок патрон прилипает к нему, а через некоторое время падает. Такой железный дождик с потолка иногда эффективнее истребляет привидений, чем прямой огонь. Поставив ловушку **START**, сразу отбегайте, чтобы самому не угодить в нее. На 6 и 7 этапах старайтесь попасть в пролетающий зеленый квадратик. Нажатием **Turbo B** уничтожите все привидения на небе.

GHOST'N GHOULS

Меню выбора уровня. На заставке, удерживая →, нажми, B, B, B, ↑ B, B, B, ←, B, B, B, ↓, B, B, B, START.

IRON TANK

Пароли уровней: 627 6064, 211 0944

IRONSWORD WIZARDS & WARRIORS-2

Пароли уровней:

Воздушный уровень (Облачная зона): DDBMNWMBZZDJ
Водный уровень (в лесу): JJTRJZRZQMWN
Водный уровень (в воде): XXTRTDGXRPMH
Водный уровень (с обладанием заклинания Мертвой воды): JBTRHMWQRRWW
Огненный уровень: NRTRZBDTRQDL
Огненный уровень (с обладанием заклинания Быстрой ноги): KJTNJWQXRLTP
Гора ледяного огня: PLTRMBRLNBDR
Гора ледяного огня (с 7-мильными сапогами): WLTRMBRLNBKR
Последний уровень: BDTRBTTNNGNT
Чтобы начать игру с Железным мечом: MQTRLZPBRDZZ
Чтобы начать игру с Топором и Шлемом: RLTRLZPBMMZK
Чтобы начать игру со Щитом: WBTRLZPBDPZW

Чтобы вам начать игру с тремя жизнями, введите любой пароль, какой пожелаете, но пятой буквой вашего пароля должна быть N. Остальные буквы пароля вводятся как обычно.

ISOLATED WARRIOR

Пароли уровней:

2 – 5963; 3 – 8920; 4 – 0705;
5 – 5826; 6 – 2687

J. J. WAR

Каждый уровень делится на пять миров, в последнем из которых вас ожидает самое страшное – огромный кибернетический организм. Когда появится надпись "GAME OVER", нажмите START ← A – продолжите игру с того места, где были убиты.

JACKIE CHAN'S ACTION KUNG-FU

Выбор уровня и 99 продолжений: начните игру и позвольте Джекки умереть. Когда вновь появится заставка с пятью продолжениями, нажмите кнопки: ↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ↓, B, A+START на первом дж., а затем кнопку B на втором. Если вы все сделаете правильно, за словом START на экране появится цифра. С помощью кнопок ↑, ↓ на первом дж. меняйте уровень. Чтобы превратить пять продолжений в 99, нажмите кнопку B на втором джойстике.

JAMES BOND 007

Пароли уровней:

2 – 033481 3 – 258600 4 – 320370
5 – 113674 6 – 136547; 7 – 873014
8 – 687012

Бессмертие: 040471

JAMES BOND JR

Пароль 888888 покажет вам имена разработчиков игры. Для того чтобы получить бессмертие на всю игру, набери на экране ввода паролей комбинацию цифр 040471. Шифр, с помощью которого отпираются сейфы, разгадывается очень просто, в нем каждая цифра закодирована другой:

0-6, 1-0, 2-9, 3-1, 4-5, 5-8, 6-7, 7-2, 8-4, 9-3.

Пароли этапов

2-й – 033481 3-й – 258600 4-й – 320370
5-й – 113674 6-й – 136547 7-й – 873014
8-й – 687012.

JETMAN

3100 – этап A
5212 – A, B, C, D
6814 – A, B, C
8412 – A, B
5705 – A, B, C, D, E
0756 – A, B, E
9443 – C, E
9913 – этап C
9895 – A, B, C, E
7205 – A, C, D
6149 – A, C

LEGACY OF THE WIZARD

128 жизней и Доспехи: одновременно нажмите и удерживайте кнопки **A**, **B**, **→**, **↑** на втором дж. и **SELECT**, **↓**, **←** на первом. Удерживая кнопки, нажмите **START** на первом джойстике. Чтобы получить бесплатно Доспехи, выберите Роаса, отправляйтесь в первый магазин и попытайтесь купить Кристалл. Когда вы нажмете кнопку **A**, то услышите звук, означающий, что вы не можете позволить себе кристалл, но Хозяин магазина отдаст вам даром Доспехи. Наконец, оставьте Роаса вне дома и используйте всю его магию. Возвращайтесь в семейную комнату и снова установите курсор на картине. Затем одновременно нажмите и удерживайте кнопки **B** и **←** на втором дж.и кнопку **A** на первом.

2. GBZY JSPB BNDK IDHN A3UU CWEV 4QUD R2VA
3. WBX3 UJLU DAZI IEDV W4X3 UHER JD4D RKHA
4. XIF4 OVQM TWMK F2JV AS33 2NBJ 1MIW 3BAH
5. XI6X OVQM MBXR F2JV AS3D 2GKC BMPQ QH3H
6. C4TB RSSH R6XC 1TJH CUTK 3NFT YWMC WJVU

LEGENDARY WINGS

Пополнить энергию во время игры можно, нажав **A+ B + START**, обрести бессмертие – **A**, **B**, **SELECT**, **START** на заставке. Чтобы выбрать уровни со второго по пятый, зажми при запуске игры **A + B + ←**, **A + B + ← + ↓**, **A + B + ↓** или **A + B + ↓ + →**

LEGEND OF THE DIAMOND

Пароли уровней:

3 – UJACS???4VNRZ?	4 – 9J?JS???4SV4K?
5 – 3RSJS???ATUNF?	6 – 3NSJS???RQULIK
7 – UNSJS???RQ3K6?	8 – 9JATS???4XNMW?
9 – UJ9FS???4SNFX?	10 – MZBJS???ATUZ?K
11 – ENSJS???RTUNMK	12 – ENSJS???RQ3QHK

LEGEND OF ZELDA

Начать игру со 2 этапа: введи в качестве имени вашего персонажа ZELDA.

Сохранить игру: нажми **START** (пауза) и одновременно кнопки **A** и **↑** на втором дж. Предоставится выбор Save или Continue. Чтобы в Зельде сэкономить время, в каждой стадии убивайте всех врагов, кроме одного. Если вы оставите одного врага живым, вам не придется столкнуться с полным экраном врагов, когда вы вернетесь в эту зону – на экране останется тот единственный враг, и вы легко справитесь с ним.

Пароли уровней:

Уровни	*Координаты*
1	8E,4S
2	13E, 4S
3	5E,8S
4	6E, 5S
5	12E,OS
6	3E,3S
7	3E, 5S
8	14E,7S
9	6E, OS,

LEMMINGS

Управлять леммингами можно следующим образом: наведите крестик на любого из них и, когда крестик превратится в квадратные скобки, нажимайте **A**. Для выбора операции перемещайте световой квадратик (джойстик и **B**) по меню с набором операций, расположенному внизу экрана.

Fun	*Trick*	*Taxing*	*Mayheim*
1 BSFVGX	VSDGSJ		
2 TYRNVD	GNRXNF	HGSFDY	HDFTGS
3 GFDQRT		PQZFOG	WMQQDF
4 DFGTYQ		TWWYWY	PRTTMR
5 QQNBGT		ZQSDHQ	RYVCTD
6 YRBNCP		QTDFSG	ZWKRBD
7 DGBFHY	ZRLYDR	FRRWNB	HPBFXX
8 CVRQKJ		GSHGSX	WYPRHD
9 JSQRBSZ		GMRNZ	PDKDJJ
10 FKJTYQ		CVBXSH	YPPSLQ
11 XVSPDX		LKJHHG	HWRWXQ
12 XXXGDS	XCSDCX	BHYWKL	GLSHSL
13 HXWQPX	DFJJQZ	VWYRTN	
14 KXWXLW	VGSDTB	XYHGXK	
15 KSQZHQ		HXHSDJ	
16 VNWSQW	JCMVWX		

17 FQTYMS	VFWZQL	DDBNDL
18 GZSFGM	LJDRKB	
19 YZKBLP	CGHYQS	
20 PLSTFL	PSDHTW	
21 JXFCBS	CHTLNX	
22 ZSDFFG	GFTTYK	
23 TYPQGH	BSWHXZ	
24 QZKQXZ	KSLXSN	MRGHFW
25 LQZDGV	JQTVYP	

LHX ATTACK CHOPPER

Пароли уровней

1 – CAAAIFA 2 – CAAAOGA

LICKLE

Пароли уровней:

1 – 4WHB; 2 – AK50; 3 – KOOH;
4 – VKRA; 5 – LFB5; 6 – BГГР;
7 – GOW4; 8 – CLUX.

LIFE FORCE

На месте одного из микробов после уничтожения появляется призовой квадрат. При наезде на него, на шкале в левом нижнем углу экрана появляется тот приз, который вы можете выбрать (нажав A). Список призов в порядке увеличения необходимого числа квадратиков:

SPEED – скорость.
MISSILE – ракеты.
RIPPLE – волновое оружие.
LAZER – лазер.
OPTION – часть защитного экрана.
FORSE – защитное поле.

Не увлекайтесь собиранием квадратиков, выход из уровня может внезапно зарасти, и вы окажетесь в ловушке. После столкновения все добытое призовое оружие исчезает.

30 жизней: на заставке нажмите ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, **B**, **A** и **START**. Чтобы взять жизни у второго игрока в парной игре, одновременно нажмите кнопки **A** и **B** после того, как потеряете последнюю жизнь.

Пять тысяч очков: пробивайтесь сквозь стены в 1 и во 2 уровнях.

LITTLE MERMAID

1. Силу ударов можно увеличить, если брать синие шары, а дальность, если брать зеленые. И те и другие находятся в сундуках, открыть которые можно только с помощью раковины или бочки.
2. В начале игры жизнь состоит из трех сердечек, хотя есть место для пяти. Дополнительные сердца находятся там же, где и вилки с трубками – в небольших ямках.
3. Иногда ракушки зарыты в песке.
4. В третьем уровне вокруг лед, поэтому особо не разгоняйтесь.
5. Обязательно вскрывайте сундуки. В них скрывается сюрприз.
6. Повстречающиеся на дороге вилки и трубки лучше брать. За них дают бонусовые очки.

LITTLE NEMO: DREAM MASTER

Выбор сна: На заставке нажмите: ↑, **SELECT**, ←, →, **A**, **A**, **B**. Затем нажмите ↓, чтобы перейти к Выбору сна (Dream **SELECT**) и кнопку **A** столько раз, сколько уровней вы хотите пропустить.

LITTLE NINJA BROTHERS

Проверить звуки: Введите режим PON, выберите PASSWORD и введите в качестве пароля SOUND.

LITTLE SAMSON

Пароли уровней:

Уровень	EASY	NORMAL
1	?2KC	7XGN
2	BN&S	KK7B
3	5JSQ	XSRR
4	NS6K	ZW4&
5	INWB	3MTT
6	PHC&	XBQQ
6.2	QLXZ	-
7	CLZT	GWLH
8	J62?	C92K

9	DP03	GPLH
10	&&&&	JR6P

LONE RANGER

Выбор стадии и вооружения: С 9999 долларами, длинноствольным пистолетом (Long Barrelled Gun), 50 лентами стандартных патронов, 50 лентами серебряных патронов и 10 тротиловыми шашками, введите этот суперпароль: 0810 7830 3251 2. Последние три цифры оставьте пустыми. Когда введете этот пароль, появятся слова AREA SELECT 1 (Выбор зоны 1). С помощью кнопок ↑, ↓ измените номер стадии и начинайте игру нажатием кнопки **START**.

LOOPZ

99 жизней и вооружение: Бумерангами, Волнами (Waver), Огненными шарами и Бомбами введите пароль: **SHOT**
Кибер-экспресс: AMAN
Антигравитационный транспорт: NAKA.

Пароли уровней:

Уровень	Код	Уровень	Код
1.1	JPNI	3.3	80MB
1.2	386V	4.4	SCRD
2.1	MIOH	4.2	LV12
2.2	3100	5.1	SON8
2.3	M052	5.2	5VLB
3.1	FLLF	5.3	SGJK
3.2	HVIO		

START с 8 жизнями – LOBB
Секретные уровни: Tiain – AMAN
Hovercraft – NAKA.

MAD MAX

Пароли уровней: 2. MMAX;
3. WAST; 4. BLAS; 5. MREL; 6. HUMU.

MAGIC DARTS

Трюковое метание дротиков
Робот. Отцентровав траекторию по вертикали и горизонтали, метните дротик в половину силы, и робот вытянет свою руку.
Обезьяна. Зажми кнопку D в тот момент. Когда обезьяна метает дротик, и следующий бросок пройдет за ее плечом. Если зажать ← до начала хода, макака повернется спиной к доске и будет бросать дротики за спину!
Инопланетянин. Когда дротик в полете, зажми **A** и **B**, заставляя тем самым его зависнуть. Теперь крестовиной джойстика корректируй его положение как пожелаешь, а чтобы он продолжил полет, отпусти кнопки.
Скрытый персонаж. Введи имя ABE инопланетному монстру, или играй им до тех пор, пока муха не сядет на доску, после чего сбей ее дротиком...
Скрытый персонаж. Введи имя ABE инопланетному монстру, или играй им до тех пор, пока муха не сядет на доску, после чего сбей ее дротиком.

MAPPY

Если открыть мигающую дверь, из нее вырвется поток энергии, и, попав на кошек, унесет их с экрана. За это вы получите очки, правда, после этого кошки опять появятся.

MARIO BROS

Стадия 1. Знаки вопроса надо разбивать, под ними собирать монетки. 100 монеток – жизнь. Гриб – его надо взять, чтобы Марио стал большим, и его можно убивать два раза. Взяв цветок, можно стрелять.
Стадия 2. Во второй стадии Марио передвигается в подземелье. Здесь встречаются трубы, из которых будут появляться и исчезать цветы. Коснувшись цветка – теряете жизнь.
Стадия 3. Марио передвигается по пальмам.
Стадия 4. "Крутилки" надо перепрыгивать, победить дракона легко: прыгнуть на мостик сверху его и прыгнуть на топорик. Дракон исчезнет, и появится принцесса.

MAGIC OF SCHEHERAZADE

С этими паролями вы предстанете перед Демоном каждого мира.

Мир 1: WIUT STSO U5EU RZUW BNG2
WSNH 2EJH YKOI IZUY WE36 UU
Мир 2: W2NM LMLL NAQM ZRN2 SGGU
PLDN 3NGA RTW6 6K5V Q6XY 4ZN
Мир 3: W3LK JKJJ LG30 SLMP YE4S NJ5S
NEP5 MQE4 H13R OGWI GXL
Мир 4: W4ZY XYXX 13WP 1X1X GSLA 2XQ6
QODJ G4SM 3WJH 3YEI YVB
Мир 5: W50N MNMM PIWE NFR5 PHAV
QMCY ID6Z QSH6 2NOS RNNL NMW

Используйте этот прием, чтобы начать игру в любом уровне. Введите букву **W** и желаемый уровень (1 – 5) в режиме пароля. Игра ответит вам, что вы не правы. Продолжайте вводить букву и цифру. После третьей попытки игра перенесет вас на этот уровень! Если вы введете цифру раньше буквы **W**, вы тоже попадете, куда нужно, но с меньшим количеством денег и опыта.

MANIAC MANSION

Комбинации к Лаборатории:
7572; 5858; 3301; 8640
Комбинации к Сейфу:
3621; 0120; 1230; 1029; 4186.

Зеленое Щупальце отпустит вас, если вы напоите его Фруктовыми напитками и накормите Восковым фруктом. В этой потрясающей игре есть более шести окончаний:

1. В первом окончании вы отправляете Метеора на орбиту, за что Таинственный Эдсель и доктор Фред поблагодарят вас.
2. Чтобы увидеть второе окончание, сначала убейте Дейва и затем завершите игру как обычно. Доктор Фред благодарит Сэнди и парня, который заменит Дейва, совершенно другими словами.
3. Окончание третье – это просто надпись Game Over . Чтобы увидеть его, убейте всех трех героев.
4. Четвертое окончание – другое Game Over. Чтобы увидеть его, устройте ядерный взрыв, осушив воду в Плавательном бассейне и обнажив Реактор.
5. Чтобы увидеть пятое окончание, пусть Венд перепечатает рукопись Метеора (находящуюся в кабинете доктора Фреда) и отошлет ее в Издательство. Когда Издатель пришлет вам Контракт на издание, покажите его Метеору.
6. Чтобы увидеть шестое окончание, получите Контракт на издание, как описано выше. Потом пусть Бернард починит Коротковолновое радио в комнате Фреда , используя Радио трубку от Старого радио в Гостиной. При помощи Коротковолнового радио вызовите Метеорную полицию и до того, как она прибудет, отдайте Контракт Метеору. Есть и еще вариации... Попробуйте послать Бернарда починить Коротковолновое радио, вызвать Метеорную полицию и затем провести ее в Лабораторию. Или пусть Майкл проявит Планы Диверсантов и отдаст их Таинственному Эду. Таинственный Эд поможет вам миновать Зеленое Щупальце, чтобы вы могли запустить Метеор в космос.

MASK (THE)

Возьмите книгу, тогда в 11 уровне сможете войти в дверь, где и обнаружите молот.

MASTER FIGHTER 2

Суперудары

A – удар рукой. **B** – удар ногой. ↑ – прыжок вверх. ↗ – прыжок по диагонали. ↓ – сесть. → (←) – блок. ↙+**A** (**B**) – удар в прыжке
↓+**A** – удар рукой сидя. ↓+**B** – подсечка.

Чен-ли (Китай): особенности: удары ногой действуют значительно дальше, чем у других, но равен сильному удару Занглиева. Бросок – джойстик в сторону противника +**A**. Вертушка по всему экрану – ↙+**B**.

Занглиев (Россия): особенности: при нажатии кнопок A+B – сильный удар руками, подобный размаху. Джойстик ↓+**A** – бросок. Джойстик в сторону противника + **A** – бросок.

Рей (Япония): особенности: ударная волна – джойстик в сторону противника +↓+**A**. Тем же способом – удар кулаком вверх. Бросок – джойстик ← кнопка "**A**". Вертушка — ↙+**B**.

Жюль (США): особенности: ударная волна – джойстик в сторону противника +↓+A. Тем же способом – отпор атаке в прыжке назад. Бросок – джойстик +A. Удар ногой в спину или отпор – идите под прыгающим врагом и, не от-

пуская стрелки, нажмите **B**. Если Вас зажали – **←** + **B**.

Вига (Таиланд): Вига последний, с кем вам придется драться. Если вы его одолеете, то будете провозглашены "Мастерским бойцом". В начале игры, в выборе вы не найдете его, он будет четвертым для игры одному. Если вы играете между собой, то это чисто ваш поединок.

MAX WARRIOR

2 – 5963; 3 – 0501; 4 – 0705;
5 – 2168; 6 – 2687; 7 – 3279

Коды уровней сложности HARD:

1 – 4989 2 – 3396 3 – 4126
4 – 7589 5 – 9801 6 – 0666
7 – 1192

MENDEL PALACE

Чтобы сыграть секретные дополнительные стадии, нажмите одновременно кнопки **SELECT** и **START** и, удерживая их, включите питание (или нажмите Reset) на игровой приставке.

METAL GEAR

Пароли, с помощью которых можно получить разные виды вооружения, жизни и всевозможные полезные вещи и устройства:
5NZHJ HZZJF KOHJH FHHXH RXPRS
Этот пароль доставит вас в комнату с Суперкомпьютером:
ELLEN DIANE JENNI FERBI GBOSS
Следующий пароль позволит вам увидеть окончание игры:
WZRJZ QZZZD UJSIO UIQZZ NZRZE
Пароль на конец игры с уже уничтоженным последним боссом:
T1111 11611 11111 11111 11116

METAL GEAR 2

Пароли уровней

1. JT?R479%X8!7W959V!QN№NGZXPZX4H
2. GQB3XG9!.PPNNVMV3YN6V39YQ2?27
3. MBGQR9Q7H4H74JPV8N№W3DP7X4KT?35
4. HHKH-N№9%3%R%N5H-H8TPG3KW47W54

METAL FIGHTER

Выбор уровня: На заставке нажмите одновременно кнопки **A** и **B** и, удерживая их, нажимайте **SELECT** такое число раз, которое соответствует номеру интересующего вас уровня, **START**.

METAL STORM

Пароли уровней

Уровень 2: !36-VDRW-KPK;
Уровень 3: 99P-032W-4J5
Уровень 4: C9P-IP2F-X05;
Уровень 5: IMC-OLQP-TDR
Уровень 6: M8C-L43J-FTM;
Уровень 7: G7D-T33Q-QL2
Второй этап: FST-DR36-WIM

METROID

Полное вооружение:
mMuiSl 116-GE JIs?h0 mOOWRM
Отсутствие Барии (Varia) и другое окончание игры: **999999 999999 KKKKKK KKKKKK**
Используйте следующий пароль, чтобы превратить Самуса (Samus) в женщину – воина:
JUSTIN BAILEY

Пароли уровней

2 – 0071tr W20000 025kHa 8A007Y
3 – OOU uOOOO OAFw9Y 1800sb
4 – OGZ m3eOG OOVvjS 3mOOn?
5 – M7 ZOAO 2T-tfin aOOOd5

MIKEY MOUSE

Выбор уровня. Пиратский корабль (Pirate Ship): Одновременно нажмите кнопки **↑**, **SELECT**, **A**, **B** и **START**.
Замок (Castle): Зажмите кнопки **↓**, **SELECT**, **A**, **B** и **START**.
Океан (Ocean): Зажмите нажмите кнопки **→**, **SELECT**, **A**, **B** и **START**.
Лес (Woods): Зажмите кнопки **←**, **SELECT**, **A**, **B** и **START**. Чтобы продолжить игру с последнего достигнутого уровня, дождитесь появления надписи Game Over и одновременно нажав и удерживая кнопки **A**, **B** и **↑**, нажмите **START**.

MICKEY MOUSE CAPADES

Выбор этапа. На титульном экране зажми одну из кнопок направления и **SELECT + START**. В зависимости от зажатой кнопки направления будет выбран один из четырех этапов.

Дополнительное продолжение

Нажми ↑+START

Выбор зоны: на заставке нажмите:

Пиратский корабль: одновр. нажмите ↑, **SELECT**, **A**, **B** и **START**. *Замок:* одновр. нажмите кнопки ↓, **SELECT**, **A**, **B** и **START**. *Океан:* одновр.нажмите кнопки →, **SELECT**, **A**, B и START. *Лес* (Woods): одновр. нажмите кнопки ←, SELECT, A, B и START.

Продолжение игры: на заставке после надписи GAME OVER одновременно нажми и удерживай кнопки **A**, **B**, ↑, **START**.

MICKEY'S SAFARI IN LETTERLAND

Звуковой фокус. Если в меню выбора этапа нажать SELECT, то вы увидите английский алфавит и сможете услышать, как правильно произносится любая буква.

MIGHTY BOMB JACK

50 000 очков: Когда вы достигаете Дворцовой комнаты (Palace Room) в конце каждого уровня, возьмите первую бомбу, а затем соберите все Огненные бомбы (с горящими фитилями) по порядку. Если вы сделаете это и успешно покинете комнату, то заработаете 50 000 очков.

Переход на следующий уровень:

Отправляйтесь в комнату Королевского Дворца. После того, как вы возьмете первую бомбу, возьмите все остальные не подожженные бомбы, и в последнюю очередь Огненную бомбу (подожженную). Если вы все сделаете правильно, то перенесетесь в комнату Королевского дворца следующего уровня, когда покинете комнату. Повторяя это вы можете оказаться на любом другом уровне.

MIGHTY FINAL-FIGHT

Увеличение энергозапаса. В 5 раунде найдите табличку, на которой нарисованы жареный цыпленок, нож и вилка. Ударьте по ней - и ваша энергия восстановится. Начните игру с Хагаром и умрите, а потом продолжите ее в качестве Коди или Гая. Вы будете играть с уровнем энергии, свойственным для Хагара, что на два пункта выше, чем обычно у Коди и Гая.

MIKE TYSON'S PUNCH OUT

Чтобы нокаутировать Стеклянного Джо (Glass Joe) одним ударом, подождите, пока время достигнет 40 секунд в первом раунде. Джо отступит назад и скорчит рожу. Когда он выступит вперед (42 – 43 секунды), ударьте его в живот, и он упадет.

Don Flamenco (Дон Фламенко):

Первый бой – 005 737 5423

Второй бой – 647 993 3534

Major/Minor Title Holder (Держатель старшего/младшего титула): 777 807 3454

Piston Honda: Второй бой – 667 833 7533

Super Macho Man (Настоящий мужчина): 237 210 7938

Mike Tyson (Майк Тайсон): 007 373 5963

Чтобы сразиться в чемпионате Иного мира, введите пароль: 135 792 468 (последняя цифра пусть останется нулем). Удерживая **Select**, одновременно нажмите кнопки **A** и **B**.

MILO'S SECRET CASTLE

Продолжение игры: нажмите и удерживайте кнопку ← на вашем управлении, а затем нажмите START. Только помните, что вы не можете продолжить игру, если не поразили первого демона и не захватили первый Кристалл.

MISSON IMPOSSIBLE

Конец игры – наберите код MTKN.

Выбор этапов

Зона 2: HMPR; Зона 3: KMVW; Зона 4: XDGJ

Зона 5: TVJL; Зона 6: QBYZ

MONSTER IN MY POCKET

Пароли уровней игры:
Уровень 3: Nei QaS ,TF
Уровень 5: LjG "Gz rzS Уровень 8: Dtu gs. iNT

MORTAL-ARMS

3 – 696017 5 – 282095
4 – 040471 7 – 081620

MORTAL KOMBAT 3

Игра вдвоем: Перед выбором героя нажмите на втором дж. любое из направлений. Кружки рядом с полоской "жизни" показывают число одержанных вами побед.

Общие удары
→, Turbo A (вплотную) – перебрасывание через себя;
↓, →, A – выстрел; ↓, B – подножка.

Спецудары
Кейдж:
↓, ←, B – высокий прыжок;
←, ←, B – удар ногой в скольжении;
Горо:
Не способен выполнять обычные прыжки.
←, ←, B – спецпрыжок на соперника;
Шао Кан:
←, ←, B – "бабочка"; ↓, ←, B – "глухие" удары;
Не умеет прыгать и нагибаться. Вместо бросков – удар локтем.
Кунг Лао
↓, ←, B – появление сзади;
←, ←, B – удар ногой в прыжке;
Рептилия
↓, ←, B – выстрел;
←, ←B – невидимость;
Китана
↓, ←, – B удары веером
(не вредят но задерживают противника);
←, ←, B – полет;
Барака
↓, ←, B – "ножницы" руками;
Рейден
↓, ←, B – удар током;
←, ←, B – полет;
Соня
↑, →, B – полет;
↑, ↓, B – невидимость.
Милена
←, ←, B – провалиться под землю и прыгнуть на соперника;
↓, ←, B – вращение внизу.
Шанг Цунг
↓, →, Turbo A – выстрел;
Лю Канг
↓, ←, B – "велосипед" в полете;
←, ←, B – простой полет;
Джакс
↓, ←, B – удар в пол,
(противник падает);
Саб – Зиро
←, ←, B – подножка;
↓, ←, B – "лужица";
Скорпион
←, ←, Turbo B – "ножницы";
↓, ←, B – "парящая душ".

Если при схватке с двумя противниками вы хотите избежать боя со вторым, то после нападения ударьте первого врага, быстро отойдите, встаньте в углу экрана и непрерывно делайте подкат.
Когда время истечет, ваш противник окажется проигравшим, а второго поединка не будет.

MORTAL KOMBAT 4

Комбинации для суперударов
↓, вперед + A + ↓
назад, назад + B

MORTAL KOMBAT 5 PRO

Как стать бессмертным
В опциях нажми **SELECT, START**

NARC

2 продолжения: на заставке одновременно нажмите и удерживайте кнопки **A, B, SELECT** и **↑**. Нажмите **START** после того, как потеряете последнюю жизнь, чтобы продолжить игру.

NES PLAY ACTION FOOTBALL

Пароли уровней:

Чикаго против Сан-Франциско: QSIGTVD2CS
Лос-Анджелес (L.A.) против Вашингтона: 2MIPLR2PKE
Майами против Лос-Анджелеса: AOLHQHCHHI
Вашингтон против Хьюстона: QMJPIIODTI
Хьюстон против Денвера: R0121G9ROH
Нью-Йорк (N.Y.) против Чикаго: 90MGKGDNIE
Денвер против Чикаго: 3NIGSS6N5J
Сан-Франциско против Лос-Анджелеса: IHLIVNK3TI

NEW-COMPETITION

Если в меню MODE-SELECT в верхней строке поставить третью слева надпись, в средней – выбрать нужное количество игроков, а затем после окончания раунда на экране с надписями об этом нажать кнопку А, то появятся две опции. Левая – повторение раунда, правая – выход в меню MODE-SELECT. Чтобы увидеть настоящую концовку игры, нужно занять первое место, по крайней мере, в трех видах спорта.

NHL`97 (SUPPER)

1. 60882. 4994
3. 63424. 71535. 8368

NINJA TURTLES

1. Чтобы попасть на желаемый уровень, на заставке игры нажмите **SELECT**. Количество нажатий соответствует желаемому этапу.
2. Когда черепашка вылезает из люка или выходит из дома, жизни и дополнительное оружие у них восстанавливаются.
3. При обезвреживании мин сначала уничтожьте самые дальние, а затем, пожертвовав одним из героев, – ближние.
4. Если, к примеру, Рафаэль бросит бумеранг, то, пока он летит, можно поменять игрока, скажем, на Донателло. Таким образом можно передавать бумеранг от черепашки к черепашке. Подкрепление, встречающееся на пути:
– полная жизнь.
– супер-возможность.
– две доли жизни.
– четыре доли жизни (половина).
– ракеты для военной машины.
– энергитические волны.
– канат.
– бумеранги.
– зездочки ннндзя.

Неограниченная пицца. Идите к выходу из первого канализационного коллектора, где вы найдете кусок пиццы. Съешьте ее и покиньте коллектор. Затем возвращайтесь в коллектор, где обнаружите еще больше пиццы. Избавьтесь от Солдата клана Футов и берите пиццу. Повторяйте это до тех пор, пока не подкрепите всех черепашек. Тот же прием срабатывает в коллекторе, ведущем в здание, где держат в плену Эйприл.

Чтобы разделить Бумеранги между черепашками: Используйте черепашку, которая обладает Бумерангами, выберите Бумеранг и бросьте его. Теперь, пока Бумеранг возвращается, быстро переключитесь на другую черепашку. Когда Бумеранг вернется, новая черепашка также будет обладать Бумерангами!

На пятом этапе можно добыть по 99 бумерангов для каждой черепашки. Ищи их в в крайнем слева верхнем доме. Когда зайдешь в дом и немного пройдешь вперед, ты увидешь вместо пола пару кирпичей, которые можно разбить. Спустись и возьми значок «20 бумерангов». Поднимись и спустись снова – значок опять появится.

На третьем уровне на время покинув машину ты избежишь атак врагов.

На четвертом уровне Мегамаузера проще убить, встав под его головой

NINJA TURTLES: THE ARCADE GAME

Когда загорится меню выбора игроков, нажмите ↓ и **SELECT**. В результате выбор оружия будет осуществляться автоматически, когда вас персонаж погибнет.

В парной игре вы можете отнять жизнь у другого игрока, нажав кнопку **A**, когда все ваши жизни закончатся.

10 черепашек. На заставке нажмите ↑,→,↑,→,↓,↓,↓,←,←,←,←,B,A,START.

Выбор стадии. На заставке нажмите: ↓,↓,↓,↓,↓,→,→,→,→,→,→,→,→, **B, A, START.** В режиме выбора стадии (Stage Select), выбирайте стадию кнопками ← и →,A.

10 жизней и выбор уровня. На заставке нажмите: B, A, B, A, ↑, ↓, B, A, ←, →, B, A, START. На экране появится надпись STAGE 1. Выберите номер стадии и нажмите **START.**

Виды телепортации: одновременно нажмите на все четыре кнопки контроллера, на центр крестика пульта и на **SELECT.** Если же ваши планы скромнее (просто желаете переместиться в другую часть экрана), то нажмите одновременно на центр крестика и на кнопку прыжка. Пока черепашки не видно, воспользуйтесь каким-нибудь из направлений джойстика.

NINJA TURTLES 2

Перед демонстрационным роликом на экране-заставке нажмите: ↑ , ↓ , ← , → , A, B, A, B, **SELECT** – игра за Сплинтера

B, A, B, A, ↑ , ↓ , B, A, ← , → , B, A, START или ↓ (5 раз), → (7 раз), потом B, A, START – выбор этапа

↑ , ↓ , ↓ , → , → , → , ← , ← , ← , ← , B, A, START или ↑ , → , → , → , → , → , ← , ← , ← , ← , B, A, START – десять жизней

A, B, A, B, ↑ , ↓ , A, B, ← , → , A, B или B, A, B, A, ↑ , ↓ , B, A, ← , → , B, A, START – 10 жизней и выбор этапа.

Автоматический выбор оружия.

В режиме выбора игроков нажми ↓ и **SELECT.** После каждой гибели твоего героя будет "включаться" рекомендуемое оружие.

Разные виды телепортации. Чтобы сменить этап, на котором ты играешь, одновременно нажми на все четыре кнопки контроллера, на центр "крестика" D-pad`a и на **SELECT.**

Если твои планы скромнее (просто хочешь переместиться на другую часть экрана), то нажми одновременно на центр "крестика" и на кнопку прыжка.

NINJA TURTLES 3: THE MANCHATTAN PROJECT

На экране выбора персонажа быстро нажми ← + →. После сообщения "**AUTO MODE**" выбирай черепашку. Когда потеряешь первую жизнь, компьютер выберет персонаж автоматически. Другой вариант – там же нажми пять раз ↓. Для режима с двумя игроками попробуй использовать десять нажатий ↓.

На некоторых картриджах можно выбирать этап игры, задать сложность, получить дополнительные жизни и прослушать мелодии. Для этого нужно нажать на экране-заставке до показа демонстрационного ролика код ↑, ↑ , ↓, ↓ ← , →,←, →, A, B, START. Второй вариант этого кода такой. Выбери число игроков и, удерживая ↓+B, нажми **START**, а потом продолжая держать ↓ +B, выбери кнопкой **SELECT** черепаху. Нажми **START**. Должно появиться секретное меню.

NINJA TURTLES 4: TOURNAMENT FIGHTERS

Суперудары:

↓ + A – подсечка/подкат;

A + B – спецприем. Пользуйтесь им только в случае крайней необходимости. Каждый прием уносит у вас частицу жизни;

← + ↓ – блок;

→, → – разбег (можно добавить AB – получится удар в полете).

Бросок противника через себя: подойдите к нему и нажмите → + B.

Упавший сверху шарик можно подобрать (↓, **Turbo B**) и бросить в противника (↓, резко → + **Turbo B**) – получится эффективнее любого суперудара.

Микеланжело владеет ударом двумя ногами в полете (↙, ↗+A/B). Леонардо способен нанести удар ногой во вращении (↓, ←+A). Донателло владеет ударом ногой во вращении с подсечкой (↘, ↖+A). Рафаэль вращается в гори-

зонтальном полете (↙, →+B). Если вы играете за Рафаэля, то при нажатии → и Turbo B ваш персонаж сделает стальной зажим челюстями. Кози Джонс может драться клюшкой (↙, ↗+B). Чтобы он пустил энергетический вихрь, нажми ↙, ←+B. Хот-Хед пускает огонь изо рта (↙, →+A) и сверху наносит удары головой (прыгните: ↑, затем нажмите – ↓+A, B).

Шредер производит серию мощных ударов (Turbo B) и пускает вихри по земле (→, ↓ +B).

Чтобы переставить черепашек: удерживая **START**, нажимай ↓.

Время от времени вы видите ящик, из которого появляется красный шар. С помощью кнопок - ↓+B подберите его – так вы сможете выстрелить энергетическим импульсом кнопками ↓, →+B. Шарик снова можно взять.

Чтобы получить с самого начала 10 жизней, в то время, пока горит заставка, нажми ↑,→, →,↓,↓,↓,←,←,←,←, B, A

На пятом уровне, в верхнем левом здании можно найти по 99 бумерангов для каждой черепашки. Для этого зайдите в дом. Увидите на полу два кирпича. Разбейте их. Спуститесь вниз и подберите иконку "20 бумерангов". Если подняться и снова спуститься, то иконка будет лежать на старом месте.

Выбор этапа игры. Нажмите на кнопку **Select**, чтобы выбрать уровень. Или нажмите и удерживайте кнопку B. Нажимая A, можно менять этап. А потом нажмите **START**, и игра начнется.

NINJA TURTLES 4: TURTLES IN TIME

Увеличение количества жизней. Переведи курсор на "опции" и на втором контроллере нажми ↑, ↑, ↓, ↓ ←, →←, →, B, A. Теперь на первом нажми START. В "опциях" используй пункт "rest". Можно задать десять жизней.

NIGEL MANSEL'S WORLD CHAMPIONSHIP

Пароли уровней:

2 – BT.BTTF..KG.Y4; 3 – CTHBVKF.KPM.YY
4. CTWDVYF.TTS.ZR; 5. DLHDWEFKYTW.ZK;
6. FBHHWYFT2TI.YC; 7. FBWKX.FVY6.Y6;
8. GB2QX.PZ.Y9.YO; 9. HB8QX2PZK3F.TT;
10. JV8SFKP7P3L.YM; 11. KL8WF2QGT3R.YF;
12. KMMYGFQG27X.Y8; 13. KMWZOPVG3GO.Y2;
14. L4WIH6VQ7G5.YW; 15. NNHIJPZQ7Q6TTP;
16. PDH4J6ZOBRBTYN

NINJA CAT

2 – 427123	6 – 912210	9 – 924748
3 – 140901	7 – 192397	10 – 641114
4 – 260388	8 – 128256	11 – 390227
5 – 600445		

↑ и ↓ – выбор цифры.

START-START-SELECT-START – запуск.

NINJA CRUSADERS

Пароль восполнения жизней: одновременно нажмите **A+B+START**.

Превращение в одного из героев (нажатием кнопки B) зависит от того, что вы держите в руках:

меч – в дракона цепь – в скорпиона
звезду – в пантеру копье – в орла.

NINJA RYVKENDEN

Пароли уровней:

2 – 1 звезда, кувшин, лицо, звезда
3 – 1 сыр, звезда, кувшин, лицо
4 – 1 кувщин, сыр, звезда, лицо
5 – 1 лицо, звезда, кувшин, сыр
6 – 1 яйцо, лицо, сыр, кувшин
7 – 1 кувшин, сыр, лицо,звезда

NINJA RYVKENDEN 3: NINJA DRAGON SWORD

Пароли этапов

Так как пароли уровней данной игры представляют собой рисунки (виды оружия), обозначим их цифрами. Так, треугольной загогулине присвоим цифру 1, «горошку» – цифру 2, «звездочке» – 3, а кружку с зарубкой – цифру 4.

Получаем следующие пароли:

1 – 1, 2, 3, 4 2 – 3, 2, 4, 3
3 – 1, 3, 2, 4 4 – 2, 1, 3, 4
5 – 4, 3, 2, 1 6 – 4, 4, 1, 2
7 – 2, 1, 4, 3

NINJA GARDEN

Используйте команду «Jump and Slash Ninja Fighting» (прыгать и рубить), чтобы уничтожить любого босса одним-двумя ударами. Это особенно хорошо срабатывает с 3 последними боссами в конце третьего действия.
2 – 1341; 3 – 2134; 4 – 3214; 5 – 4132; 6 – 4423

NINJA GARDEN 2

В этой игре есть три различных звуковых теста! В первом тесте вы услышите всю музыку игры и увидите мультипликацию Рю Хаябуза (Ryu Hayabusa). Этот тест включается, когда вы одновременно нажмете кнопки ↑ и ←, **A**, **B** и **SELECT**, а затем (продолжая удерживать эти кнопки) нажмете **START**, когда горит заставка. Во втором звуковом тесте вы услышите музыку игры и увидите изображение Ирены Лью (Irene Lew). Чтобы включить этот тест, дождитесь, когда заглавная заставка погаснет, и нажмите **START**. Заставка появится вновь. Далее, одновременно нажмите кнопки ↑ и ←, **A**, **B** и **SELECT**, а затем **START**. Третий звуковой тест позволит вам услышать музыку и звуки с названием вдоль звуковых линий, а также взглянуть на изображение Рю и Ирены вместе. Чтобы включить этот тест, дайте заставке погаснуть и жмите **START**, что – бы заставка появилась вновь два раза. Затем одновременно нажмите кнопки ↑, ←, A, **B**, **SELECT** и затем **START**. Вы можете создать резерв до девяти жизней в Стадии 4 – 2. Когда доберетесь до 1 – Up в конце уровня, возьмите ее и вернитесь в начало этого уровня (просто лезьте вверх по лестнице). Возвращайтесь затем к тому месту, где нашли жизнь, и вы обнаружите, что она вернулась! Повторяйте эту процедуру, пока не заполните резерв. Если у вас есть Звезда Ветряной мельницы (Windmill Star), вам будет гораздо легче расправиться с врагами, стерегущими I – Up.

NORTH AND SOUTH

Выбор операции и тест звука. Вначале, после того как пройдет заставочный ролик и появится некто на лошади, нажми ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, **B** и **A**. Появится экран теста звука, где одним из пунктов меню будет "Operations".

NORTHERN KEN
(FIRST OF THE NORTH STAR)

Секретный уровень. Для того чтобы попасть на секретный 8-й уровень, не пользуйся опцией "Continue", проходя уровни с первого по седьмой.
Специальный режим использования Continue. Когда перед тобой появится надпись "Time Over", нажми кнопку **A + START**. Этот режим будет работать только на уровнях с первого по четвертый.

OTHELLO

Если вы хотите играть вдвоем, то должны будете при выборе нажать и удерживать клавишу **Start**. В конце игры вам надо было бы нажать клавишу **Start**, но вместо этого сейчас нажмите и удерживайте клавишу **Select** и лишь потом нажмите **Start**.

P.O.W.: PRISONERS OF WAR

Дополнительные жизни. На титульном экране нажми **A**, **B**, **B**, ↑, ↑, ↓, ←, **START**.
20 жизней: на заставке нажмите кнопки **A**, **B**, **A**, **B**, ↑, ↑, ↓, ←, **START**.

PAC-MANIA

Набрав 500000 очков на любом из уровней, герой обретает бессмертие.

PALAMEDES

Финал. На заставке одновременно нажмите кнопку → на первом джойстике и кнопку **A** на втором. Продолжая удерживать эти кнопки, нажмите **START** на первом джойстике. На выс-

ветившемся экране Опций выберите желаемую финальную сцену.

PAPER-BOY-2

Пароль третьей недели – 4796.

PARODIUS

Полная энергия. Нажми ↑, ↑, ↓, ↓, ←, ←, →, →, A, B, A, B

PHANTOM FIGHTER

Используйте эти пароли в начале каждого города:

Город 1:	♥VPD	9♣N8	B?R♦
Город 2:	J11N	▲R♣Y	B2XD
Город 3:	76GD	3♥9♥	M♣V♦
Город 4:	Y♦GH	♥1P♣	J8RD
Город 5:	B74Q	D71P	R61♣
Город 6:	KQT♣	G1HR	4♥5♦
Город 7:	▲♥♣V	L8T?	R9N♦

PINBALL

Дополнительная жизнь. Будет вам предоставлена, когда вы наберете 50000 очков. После того, как вы набрали 100000 очков, исчезнут рычаги, отбивающие шарик (кнопки ← +A). Они появятся после того, как ваш "банк" составит 150000 очков.

Советы. Если на верхнем экране выиграть в рулетку, то на нижнем экране появится защита. Если сбить цыплят, защита появится по бокам. На втором экране выбей все цыфры слева. Вам откроется проход на второй этап

Выбор уровня. На заставке нажмите **B+START**.

PIPE DREAM

Отключение счетчика времени. На паузе нажми **A, B, B, A, START, B**, чтобы отключить счетчик времени. Нажатие **SELECT** заново его запустит.

POWER BLADE

Пароли этапов

2 – D67B3930 3 – D2BB3940 4 – 58F3D125 5 – 1B519FK5 6 – KF6FJK74 7 – 8JB40834

Комнаты с секретным агентом

1 – 70B308G5
2 – 6D9G7B78, GG7G7B78
3 – GK9K8DF7, DGGK8DF7
4 – 9623D12Q, G5843D12G
5 – 2559F65F
6 – KFJJJK74, GB0JJ174

POWER BLADE 2

4. Б – 1 – Г – *
   Е – 1 – 2 – Б
   Б – Г – 2 – *
5. Б – 1 – Г – *
   Е – 1 – * – Б
   Б – * – 2 – *
6. Б – 1 – Г – *
   L – 1 – * – 2
   Б – Г – 2 – L

Обозначения:

* – звездочка
1 – бумеранг (одна волнистая линия),
2 – двойной бумеганг (две волнистые линии),
Г – нечто вроде гамбургера;
Е – буква «Е»;
L – L на желтом круге;
Б – башня (зеленая бутылочка)

POWER BLADE 3

Пароль седьмого уровня: FB68398K

POWER SOCCER

Пароль второго уровня: 576 42 85

POWER PUNCH 2

Пароли этапов

KMK-LBD-FLC-TCL-GM – галактический чемпионат
NNK-PJF-GLR-FTG-BN – финальная лига
LPF-PGT-WLK-OTP-MN – финальный конфликт
HDK-FGT-FLG-FTK-CD – конец игры

Пропуск уровня

Когда появится картинка следующего бойца, зажми **A+B+ SELECT** и нажми **START**.

PREDATOR

Выбор этапа: после гибели нажмите SELECT и середину крестика.
Самоуничтожение: поставьте игру на паузу, нажмите **A+B**.

PRINCE OF PERSIA

Пароли этапов

2 – 51057727	3 – 85335747
4 – 19674333	5-05567637
6 – 28798132	7 – 74225637
8 – 86378334	9 – 05568638
10 – 84312335	11 – 18666022
12 – 75268224	13 – 05569639
14 – 88724447	

PRINCESS TOMATO IN THE SALAD KINGDOM

Пароли уровней:
2 – GVSNPYJ
3 – VVPB3ZXJT855Q
4 – 683QFB-DFBHHN
5 – IGCBHDJMPLP9KQ-
6 – K73%G5%DDFG2SFJNX
7 – RPISLVWWXYZH-32MD8
8 – MPMSVTVWXYZH-32MD8
9 – P7HS%%BCDFGHSKJ5NK5

PRO AM RACING
(R.C.PRO AM RACING)

Призовые машины. Чтобы получить новый набор машин, во время гонки собирай буква, чтобы составить слово "NINTENDO".

PROBOTECTOR

30 жизней: ↑,↑,↓,↓,←,→,←,→,B,A,B,A,START.

PRO SPORT HOCKEY

Нажмите START – возможность выбора вариантов:
SUPER-CUP – суперкубок
EXHIBITION – соревнование
TRAINING – тренировка
OPTIONS – опции
В режиме опций можно установить:
PERIOD-TIME время периода (2-20 мин)
PERIODS – количество периодов (1-3)
GOALIE – управление вратарем
PENALTY – пенальти (ON,-OFF)
OFF-SIDES – шайба за пределами поля
ICING – нарушения на льду (ON, OFF)
TIE-TIME – связь игры (OVERTIME – все время, SO – другое)
Exhibition. Выберите тип игры, первый игрок против второго или против компьютера , после этого зафиксируйте выбор (START).Теперь можете выбрать себе команду. Напротив каждой команды приводится ее характеристика. SHOT (SHT) – сила ударов; SPEED-(SPD) – скорость, DEFEAT (DEF) – нападение; GOLIE– (GOL) – защита

PSY BUSTER

Чтобы разрывные бомбы летели вверх, нажмите **Select+B**. Таких бомб в игре всего три.

PUSHER (THE)

Когда экране загорится заставка "Разыскивается" (Wanted),нажмите **A, B, B** на втором пульте ↑, ↑, ←, ↓ на первом и **A** на втором. Когда раздастся звуковой сигнал, вы вооружились крупнокалиберным гранатометом.

PUNISHER

Для получения более мощного оружия наберите на заставке "Wanted", **A, B, B** на втором джойстике; ↑, ↑, →, ↓ на первом и опять **A** на втором джойстике. Вы услышите гудок при правильно набранном коде.

PUZZNIC

Пароли этапов

1 – 1 : 55VC	2 – 1: 5C5B;	3 – 1: FICW;
4 – 1: P1WW	1 – 2: 5A37	2 – 2: 5RF5

3 – 2: P7RL	4 – 2: PV1V	1 – 3: 5L3B
2 – 3: 57LL	3 – 3: PZ7W	4 – 3: PJV3
1 – 4: 5TJ5	2 – 4: 5ZTW	3 – 4: PBZV
4 – 4: 3JP7	1 – 5: 5WCL	2 – 5: 5BWV
3 – 5: PMB3	4 – 5: 3C3B	1 – 6: 51RW
2 – 6: 5M13	3 – 6: P5MC	4 – 6: 3RJ5
1 – 7: 5V7V	2 – 7: FFV7	3 – 7: PF57
4 – 7: 37CL	1 – 8: 5PZ3	2 – 8: FLPB
3 – 8: PLFB	4 – 8: 3ZRW	1 – 9: 53 BC
2 – 9: FT35	3 – 9: PTL5	4 – 9: 3B7V
1 – 10: 5JM7	2 – 10: FWJL	3 – 10: PWTL
4 – 10: BMZ3	5 – 1: LCBB	6 – 1: T13W
7 – 1: T13W	8 – 1: WC7B	5 – 2: LRM5
6 – 2: TVJV	7 – 2: JVTV	8 – 2: CFZ7
5 – 3: L75L	6 – 3: TPC3	7 – 3: JPW3
8 – 3: CLBB	5 – 4: LZFW	6 – 4: T3RC
7 – 4: J31C	5 – 5: LBLV	6 – 5: TJ77
7 – 5: CCVB	8 – 5: CW5L	5 – 6: LMT3
6 – 6: TCZB	7 – 6: CRP5	8 – 6: C1FW
5 – 7: L5WC	6 – 7: TRB5	7 – 7: C73L
8 – 7: CVLV	5 – 8: LF17	6 – 8: T7ML
7 – 8: CZJW	8 – 8: CPT3	5 – 9: TTV5
7 – 9: CBCV	8 – 9: C3WC	5 – 10: TWPL
16 – 10:MB1V	7 – 10: CMR3	8 – 10: CJ17

RACKET ATTACK

Начинайте игру в роли Ферста (First)

2-й Матч: JSLPVYC; 3-й Матч: GKVYLWC4

4-й Матч: PSFRCHC; 5-й Матч: KYIMYDD;

6-й Матч: IXKOWCD; 7-й Матч: RYTONMD.

Выбор игрока и поверхность корта:

Игрок	*Твердое покрытие*	*Грунт*	*Травяной корт*
Bernard	YIBDEPB	GOVWKXC	UVOPSND
Watt	FLYDAYB	KBINXFC	OWERDKC
Carter	KBIQWHC	LAJRWJC	QASROPE
Gibbco	BPDWCSP	RYTNMKD	YIBEGSB
First	OWEQBHC	WXMPTQD	EMXBJYB
Horn	PVFUALC	CSAXGYB	FLYFIDC
Eagle	PVFWANC	NTHYYMD	RYTTNRD
Brofsky	VUPUPQD	YIBHFUB	XWNSTUD
McKay	DRBIEIB	GOVLKMC	QASAOXB
Jansco	TBRANAC	TBRAOBC	FLYPINC
Berry	UVOQAQVC	NTHCYPC	EMXJJHC
James	VUPCPXC	IYKXVLD	UVOBSYC
Orchler	YIBMEYB	YIBMFAC	FLYJIHC
Juana	VUPEPAD	SCQWPXC	SCQWQYC
Spohn	CSAFFFB	MUGDAQB	QASXOVC
Gray	CSABFBB	GOVFKGC	EMXHJFC

RAD RACER

Продолжение игры: дождитесь начала демонстрации игры и затем одновременно нажмите кнопки **A** и **START**.

Выбор уровня. Дождитесь начала демонстрации игры и затем нажмите B, чтобы увеличить индикатор тахометра на два деления. Первые деления означают Трассу 1, следующие два – Трассу 2, и так далее до Трассы 8. Выбрав желаемую трассу, нажмите **A** и **START**, удерживая кнопки ↑, →. Чтобы быстро вернуться на трассу, когда вы разбились, постоянно нажимайте **START**, включая и выключая паузу, пока ваша машина не вернется на трассу. Это занимает меньше игрового времени, чем просто сидеть и ждать, пока игровая программа сама вернет вашу машину на трассу.

Финал: перейдите в демонстрационный режим и одновременно нажмите кнопку **A** и ↑, →. Продолжая удерживать эти кнопки, нажмите 60 раз кнопку **B**, а потом **START**.

RAD RACER 2

Выбор уровня. На заставке удерживайте кнопки ↑, ← и нажмите B на один раз меньше, чем номер трассы, с которой вы хотите начать. Например, если вы хотите начать с 6 трассы, нажмите кнопку B 5 раз. Проехать любую трассу ночью можно, если нажать ↑, ← и, удерживая эти кнопки, нажать 7 раз B и еще по разу за каждую следующую трассу. Например, для 1 стадии нажмите кнопку B 8 раз, для 2 стадии – 9 раз, для 3 стадии – 10 раз и т. д. Выбрав стадию, начинайте игру нажатием START, продолжая удерживать ↑, ←.

Продолжение игры: нажмите **A**, затем START. Снова нажмите START для того, чтобы начать игру.

RAINBOW ISLAND

Возможность выбрать мир. Во время демонстрационного ролика появится надпись "Press

Start", нажмите ←, B, →, ↑, ↓, ←, →, B. Чтобы выбрать мир, нажмите A, затем START.
Бессмертие. Нажми **START** (вызов режима "паузы"), потом **SELECT** и **START**.

RAMBO

Джон Рембо, недавно вернувшись из Вьетнама, **вновь** попадает в страну джунглей. На этот раз Джон вернулся во Вьетнам, чтобы освободить американских военнопленных, о которых забыли правительство и армия.
С этим паролем Рэмбо станет силен как никогда, он будет способен сражаться, даже потеряв всю энергию:
H800 bW2 **kG4Q KwKc**
6WH QbW2 **OFID G19D!**

RAMPAGE

Когда у партнеров кончится энергия и он усохнет, съешь его, чтобы унаследовать счет. Упав с крыши, можно оттолкнуться от воды и запрыгнуть обратно, нажав ↑+B.

RBI BASEBALL

Тренерский состав:на заставке одновременно нажмите кнопки **A**, **B** и **START**. Улучшить удар: продвиньтесь насколько возможно вперед (к питчеру). Один раз легко ударьте по кнопке A, чтобы поставить биту в первую позицию. Теперь вы готовы отбить бросок.

RBI BASSEBALL 2

Пароли для игры с суперкомандой Тенген (Tengen):

Торонто против Тенгена.	FOOMB6AP
Детройт против Тенгена:	ROOMB6AP
Миннесота против Тенгена:	SIOMB6AP
Кливленд против Тенгена:	VOOMB6AP
Бостон против Тенгена:	JOOMB6AP
Сиэтл против Тенгена·	SAOMB6AP
Калифорния против Тенгена:	UOMB6AP
Окленд против Тенгена:	SEOMB6AP
Бостон против Тенгена:	JOOMB6AP
Сиэтл против Тенгена:	SAOMB6AP
Калифорния против Тенгена:	SUOMB6AP
Окленд против Тенгена:	SEOMB6AP

RED ZONE

Пароль бессмертия: BAA **BAA** CBC AA.
Пароль скрытой игры: B (**9** раз) A (**2 раза**)

REVOLUTION HEROES
(GUERILLA WAR)

Выбор этапа. Для выбора этапа, а также уровня сложности, на экране выбора героя нажми **A + B + START**.
Секретный экран опций. На экране выбора режима игры (один игрок или два игрока) нажми **SELECT + START + B**. Когда появится меню опций, используй ↑ и ↓, чтобы выбрать опцию, **A** – чтобы изменить ее значение **START** – чтобы начать игру.
Дополнительное продолжение. В режиме двух игроков, когда закончаться жизни, нажми **A, B, B, A**.

RING KING

Непобедимость: нажмите кнопку **A** на 2 джойстике, кнопку **A**, **Select** и опять кнопку **A** – на 1, кнопки **A** и **B** на 2 джойстике и, наконец, **B**, **B** на первом. Чтобы начать игру, нажмите **START**.

RIVER CITY RANSOM

Пароль игры со 122 долларами, 30 единицами во всех атрибутах и 99 ST:
EMTKGA0DBDh WcEtZhSQjTZ
fUXYofbaZ7N
Пароль игры с 60 долларами, Акробатическим Цирком (Aero Circus), Ногами Дракона (Dragon Feet), Каменными Руками (Stone Hands), Смертельными Шагами (Fatal Steps) и Человеком-Копьем (Javelin Man):
yF[illegible]kUu [illegible]R3g[illegible]Rem[illegible] efqj zqicnOY
Пароль игры с 114 долларами и всеми вышеперечисленными возможностями:
[illegible]JGuNsYu[illegible]mz5yAbcdavq SbWhzmmYgU
Чтобы начать, имея Кеды (Sneakers) и еще кое-что: zA'c21NrXNVr bjx2jY1Qdop

dB'riyphdgTX
Пароль игры после приобретения Крыла Родана (Rodan Wing):
69TPUSVQSO Ypm5GduXAVs
YAuIlsOelEa

ROBIN HOOD: PRINCE OF THIEVES

Робин Гуд должен найти драгоценности.
На заставке нажмите A 8 раз, затем B 8 раз и введите пароль:
CATACOMB – после тюрьмы
WALL – стена Адриана (Hadrian)
LOCKSLEY – замок Локсли
DUBOIS – поместье Дюбуа
SHASE – скачка в Шервудский лес (Sherwood)
CATHEDRA – спасение девушки
BOAR – битва с боровом
MASTER – поиск мастера Трейнера (Master Trainer)
CHAPEL – встреча с Мариан (Marian)
WELL – поиск источника TAX – нападение на телегу с золотом
POND – поиск живой воды
VILLAGE – оборона шервудской деревеньки
CELTS – битва с кельтами
TOWN – поездка в город
CASTLEIN – после дворца шерифа.

ROBOCOP

Неограниченные продолжения: одновременно нажмите кнопки **A**, **B** и **SELECT**, когда появится надпись Game Over. Нажмите **START**, чтобы перейти к заставке с надписью Robocop, которая будет выполнена большими буквами. Выберите Continue , и вы вернетесь на последний достигнутый вами уровень игры.

ROBOCOP 3

Чтобы воспользоваться сверхоружием и взлететь, нажмите и удерживайте **↓+A**, потом отпустите **↓**. Удерживая **A** вы летите. А если хотите при этом еще и по неприятелю стрелять, то нажимайте **←/→+B**.

В центре табло компьютер выводит информационное сообщения, предупреждающие Робокопа о повреждениях (DAMAGE) различных его частей, наличии горючего (FUEL) при полете на реактивном ранце, а также призывающие его соблюдать закон (LAW), сохранять бдительность (ALERT), служить народу (SERVE THE PUBLIC TRUST) и уничтожать врагов (SCUM).

ROBOCOP 4

Жизни и оружие спрятаны за дверями 1, 2 и 4 уровней.На уровне с экраном в центре расположена ЭВМ. Остановитесь около него и нажмите **↑**. Ваш герой повернется спиной, и в этот момент стреляйте.
Восстановить энергию: после победы над танком и очередным боссом нажмите A.

ROBO PIT

Пароль на последний поединок:
X9YI 47DM UGWN GXXK XFPX
3XN3 JYWW WAXX DO

ROBOTEC
(MACROSS)

Супервыстрел – нажмите **SELECT**. Этот выстрел можно производить только два раза в одной жизни.

ROBO WARRIOR

Найдите Колодцы надежды (Wells of Hope):
1-1: Ищите посреди квадратной скалы. Входите с востока и смотрите левее Чаши (Chalice). 5 раз взорвите бомбами стену.
4-1: Разыщите два квадрата воды у окончания первого экрана. Колодец вы найдете в правом квадрате.
6-3: Ищите скалу, которая образует форму слова HELP. Входите с востока и ищите в центре буквы P.
7-1: Проверьте верхний квадрат во второй водной зоне. Включите предохранитель жизни, затем входите с востока и пройдите один квадрат на север.

STREET FIGHTER 5

Выбор порядка ведения боев: Подключи второй джойстик и переведи курсор в желаемую сторону, потом нажми A или B.

STRIDER HIRYU

Пароли этапов

2 – BCJB-BBNB-NBAB
3 – HLDJ-DIGH-GHGH
4 – HLEJ-DIGH-GHHH
5 – INHK-GJHI-HILI
6 – JPIL-HKIB-IBMJ
7 – BJAP-PEAN-ANOB
8 – DMCC-BGCP-CPOD

SUMMER CARNIVAL`92
(RECCA, THUNDER BIRD)

В начале игры поставьте "NORMAL GAME", зажмите SELECT и нажмите START – будет SOUND TEST.

SUPER CONTRA

1. Переключение стадий – на экране заставки нажмите джойстик ↑ или ↓. Чтобы получить 30 жизней, нужно одновременно нажать кнопку "A", "B" и START.

2. В третьей зоне при битве с пауком лучше держаться правой стороны экрана.

3. В четвертой зоне из аппаратов вылетает ограниченное количество шаров, так что не нужно торопиться.

4. В пятой зоне, когда начнут падать камни, делайте сальто на месте, а затем расстреливайте упавшие камни.

5. В середине 8 зоны нужно быть осторожным – опускающаяся и поднимающаяся плита может столкнуть Вас в пропасть.

6. На последнем этапе можно без риска победить громадного "чужого", встав вплотную к его когтям и стреляя ему в голову. В этом положении ни одна огненная звезда вас не тронет.

Дополнительные жизни. Нажми на экране с заставкой →←↓↑ A, B, START – получишь 10 жизней. Тридцать жизней даст нажатие A/B START

SUPER DONKEY KONG

Пароли уровней:

Бананы – 1, Шарик – 2,
Яблоко – 3, Сердечко – 4,
Бочка – 5.
1 – 1223; 2 – 3421; 3 – 4541; 4 – 5324;
5 – 2514; 6 – 3521; 7 – 4131;

SUPER JETMAN

Пароли уровней:

1 – 3100; 2 – 8412; 3 – 6814;
4 – 5212; 5 – 5705.

SUPER KONAMI 3

Если у вас убили одного из освобожденных бойцов – нажмите ↑ + START, а если вы потеряли энергию, то SELECT. Потери восполнятся.

SUPER MARIO BROTHERS

В мире 1-1 за цветочным горшком ищи жизнь. Ты должен прыгать, пока не ударишься о невидимый кирпич. Внутри спрятан гриб.

В мире 1-2 сразу же за первой пропастью, есть две кирпичные площадки. Запрыгивай на верхнюю. Разбив кирпич у правого края, ты получишь жизнь. В конце этого этапа есть зона, из которой можно попасть в три следующих мира. Поднимись на втором лифте, прыгни и беги направо. Чтобы попасть на призовой «минус-мир», будь в облике Марио, когда доберешься до конца мира 1-2

В мире 1-4 иди направо, пока не увидишь длинный зал. Обрати внимание на выступ над твоей головой. Подгони этот выступ к левому краю экрана и прыгни в левый угол. Марио «ввинтится» в кирпичи. ← и неоднократные нажатия A позволят пройти сквозь стену.

В начале мира 2-1, там, где бродят два гуся, между бетонными блоками спрятана дополнительная жизнь. Если встать чуть левее кирпичной площадки и подпрыгнуть, то появится еще одна площадка. Запрыгивай неа нее – появится жизнь

В мире 3-1 жизнь припрятана на мосту в невидимом кирпиче.

В мире 4-2 за четвертой пропастью есть лоза, ведущая в три последних мира.

В мире 8-2 жизнь ищи пот трамплином.

Продолжение игры на последнем уровне с тремя Марио: нажмите кнопки А и START, когда игра закончится. Простой способ пробежать мимо Баузера. Если Марио достигнет Баузера в конце уровня в качестве Супер Марио, вы можете просто бежать на Баузера. На несколько секунд Марио неуязвим и может без ущерба прошмыгнуть мимо Баузера. Чтобы заработать 5 000 очков на финальном флагштоке каждого уровня, вы должны разогнаться с помощью кнопки В и прыгать – А. Марио или Луиджи может войти в Загадочный отрицательный Мир, пройдя к трубе в конце Области 2 Мира 1 и разбив второй и третий кирпичи перед трубой на потолке. Если Марио прыгнет правильно, он сможет пройти через стену, где окажется в комнате с тремя трубами. Войдите в первую или третью трубу, и вы перенесетесь в минус Первый Мир?

SUPER MARIO BROTHERS 2

Переход 1: Он позволит вам перейти из мира 1-3 в Мир 4-1. Чтобы достичь зоны перехода, доберитесь до Мира 1-3 и затем отнесите Банку для Зелья правее башни. Бросьте Зелье в Банку. Войдите в подпространство и переноситесь, просто сойдя в Банку.

Переход 2: Следующая зона перехода переносит вас из Мира 3-1 в Мир 5-1. Чтобы достичь ее, пройдите в начало Мира 3-1. Падайте во второй водопад и приземлитесь на узком взгорке посреди водопада. Войдите в дверь на взгорке. Внутри находится длинный ряд травы, которую можно вырвать, 11 – ая слева и шестая справа – это Зелье. Возьмите Зелье и используйте его, чтобы войти в подпространство в Банке сразу за травой. Теперь вы переноситесь в Мир 5-1.

Переход 3: Используйте следующий переход, чтобы попасть из Мира 4-2 в Мир 6-1. Направляйтесь в раздел Мира 4-2 со всеми Китами. Когда достигнете платформы с Банкой, воспользуйтесь Зельем, чтобы создать подпространство, и затем используйте Банку для перехода.

Переход 4: Этот переход перешлет вас из Мира 5-3 в Мир 7. Переход расположен сразу после выхода в комнату с Масками. Поднимитесь по длинной лестнице из комнаты с Масками до самого верха. Над головой вы увидите платформу с Банкой. Чтобы добраться до нее, вы должны совершить Мощный прыжок на корточках (Луиджи особенно хорош для этого). Когда заберетесь на платформу, просто с помощью Зелья войдите в подпространство и затем переноситесь в Мир 7.

SUPER MARIO BROTHERS 3

Неограниченное число жизней: на раннем этапе игры возьмите Гриб и Лист, чтобы стать Енотом Марио. Когда вы достигнете Мира 1-2, стойте в конце высокой трубы с выходящими из нее Гумбами. Дождитесь, пока примерно пять Гумб окажутся на земле, и затем прыгайте как можно выше и приземлитесь на Гумбу. Затем прыгайте снова на другого Гумбу. Продолжайте топтать Гумб, не касаясь земли, и вы заработаете кучу очков, а потом и жизней! Такой же прием вы можете использовать в миникрепости в Мире 2. На первом экране появляются трое Сухих Костей. Когда они появляются все трое, взлетайте и прыгайте на них, аналогично тому, как описано выше.

Как найти Волшебный Корабль с сокровищами. Чтобы добраться до Волшебного корабля с сокровищами, загруженного монетами, вам нужно закончить этап с особенным счетом. Последние две цифры вашего счета должны быть 10, а общее число монет должно быть 11-кратно номеру этапа. Например, чтобы добраться до Корабля с сокровищами в конце Мира 1-1, ваш счет должен заканчиваться на 10 и у вас должно быть 11 очков (1X11). Чтобы ваш окончательный счет кончался на 10, дождитесь, пока две последние цифры вашего счета станут равны 10, а таймер будет иметь четное число.

Как отыскать три Волшебных Свистка. Вот где найти три Волшебных свистка:
Первый Свисток: Идите в Мир 1-3, в область, где три белые платформы расположены по диагонали экрана, а ниже и выше их расположены зеленые платформы. Встаньте на среднюю белую платформу. Нажмите и удерживайте несколько секунд кнопку ↓. Вы окажетесь позади экрана. Идите вправо, ни к чему не прикасайтесь, пока не достигнете комнаты с сундуком – внутри лежит Первый свисток.
Как осуществить переход только с двумя Свистками. Чтобы перейти прямо в последний Мир, возьмите первый Свисток (Мир 1-3) и второй Свисток (в Замке, где впервые появляются Сухие Кости). Получив второй Свисток, дуйте в него, чтобы попасть в режим перехода. Теперь дуйте в первый Свисток. Вы перенесетесь в начало Мира 8.

SUPER MARIO BROTHERS 5

Нажмите ↓, чтобы прыжок получился выше; когда вы начнете мигать, отпустите крестик на джойстике. И только тогда ткните кнопку прыжка.
На уровне 4-2 принеси бутыль к сосуду, брось ее и зайди в дверь. Сядь на кувшин – и перенесешься на уровень 6-1.

SUPER SONIC 5

Во время игры разбегитесь и нажмите паузу, а затем отпустите – Соник высоко подпрыгнет.

SUPER SPRINT

Закончить уровень за один круг: используйте функцию замедленное движение (slomo), когда ваш автомобиль заканчивает первый круг. Если вы сделаете это вовремя, вашей машине будут приписаны два, три или даже пять дополнительных кругов. Если у вас нет функции «замедленного движения», вы можете исполнить этот трюк как можно быстрее, нажимая на кнопку START, включая и выключая паузу при приближении к финишу первого круга.

SUPER SPY HUNTER

Дополнительные жизни: сыграй в рулетку, нажав START + SELECT (или на титульном экране нажмите и удерживайте A + B + SELECT). Появится бегущая полоска с числами 1...12. Ее можно остановить при помощи A – получите от одной до двенадцати жизней.
Погибнув, на экране продолжения восемь раз нажмите A, направив пушку вниз, а потом выберите продолжение (START). Играя в пинг-понг, вы сможете заработать дополнительные жизни.
Двадцать четыре жизни можно получить, нажав START + ↑ в момент, когда ваша машина взорвется.
Усиление машины: Приостановите игру в любом месте, поставив на паузу, и нажмите ↑, ↑, B, →, →, B, ↓, B, ↓, B, ←, ←, A, START. Код можно применять повторно.

SWORD MASTER

Бесконечные продолжения. [illegible] одновременно нажмите кнопки ↓ и SELECT на своем джойстике. Затем – START. Когда ваш Мастер Меча умрет в следующий раз, на экране появятся слова "FREE PLAY" (Свободная игра). Играйте, сколько хотите.

TECMO BOWL

Этот пароль позволит вам сыграть как Чикаго (Chicago) против невидимой команды: 397BFFA5.
Команда играет против себя самой. Используйте эти пароли, чтобы заставить играть ту или иную команду против себя самой:

Чикаго (Chicago):	697BFFA5
Кливленд (Cleveland):	49AFFBA9
Даллас (Dallas):	63AEFFA5
Индианаполис (Indianapolis):	43AFFEAC
Лос-Анджелес (Los Angeles):	969FDFA5
Майами (Miami):	46AFFDAB
Миннесота (Minnesota):	AC37FFA9
Нью-Йорк (New York):	269DFFA!
Сан-Франциско (San Francisco):	9C3F7FA5

Сиэтл (Seattle): 93AFEFA5
Вашингтон (Washington): 997FBFA5
Используйте эти коды, чтобы сыграть в Текмо-Боулинг:
Лос-Анджелес против Вашингтона: 967FBFA5
Сиэтл против Вашингтона: 937FBFA5
Сан-Франциско против Вашингтона: 9C7FBFA5
Сан-Франциско против Денвера (Denver): IDAFF7A6
Чикаго против Лос-Анджелеса: A89FDFA8
Чикаго против Нью-Йорка: 289DFFAO
Сан-Франциско против Сиэтла: IFAFEFAO
Вашингтон против Чикаго: 587BFFAO
Майами против Сан-Франциско: 072F7FAA
Денвер против Далласа: OC9EFFA9
Лос-Анджелес против Миннесоты: 9437FFA3
Нью-Йорк против Майами: 24AFFDAD
Сиэтл против Кливленда: 13AFFBA9
Лос-Анджелес против Майами: 16AFFDAB

TECMO SUPER BOWL

Обман жребия. В начале игры, когда рефери подбрасывает монетку, а выигрывает компьютер, есть момент между картинкой, где изображена "Решка" и выбором (Кик-офф или Возврат). Так вот, если в этот момент нажать B, то компьютер выберет Кик-офф!

TECMO WORLD WRESTLING

Прослушать звуки игры: на заставке одновременно нажмите A,B и ↑, ←, а затем SELECT.

TERMINSTOR 2: JUDGEMENT DAY

Продолжение. На экране "GAME OVER" зажми SELECT

TERRA-CRESTA

Выбор уровня. 13 раз нажмите RESET, потом START. Уровни выбирайте при помощи ←, →.

Главное – больше вреда причинить врагу (т.е набрать большее количество очков).

TERRA STAR

Чтобы попасть в меню выбора и спецэффектов, нажмите одновременно «Start», A, B.

TETRIS BY TENGEN

Трансформация блоков. Поставь игру на паузу и нажми ↑, ↑, ↓, ←, →←, →, B, A – длинный красный блок будет заменен блоком наверху экрана
Выбор этапа. Поставь игру на паузу и нажми ↑,↓, ↑, ↓, ←, →, B, B, A

THUNDERBIRDS

Выбор уровня. Зажмите ↖, перезагружая игру (Reset). Далее, одновременно нажмите кнопки A, B и SELECT. Это переведет вас в режим выбора (Configuration Mode), где вы сможете выбрать уровень и изменить уровень сложности игры. Автоматическое завершение уровня. Сделайте паузу в игре. Далее нажмите ↑, ←. Затем одновременно нажмите кнопки A, B и Select. Когда снимете паузу, окажется, что уровень завершен!

TIGER - HELI

Продолжение игры: чтобы продолжить игру после потери последней жизни, одновременно нажмите кнопки A и B.

TINY TOON 2

Бесконечные жизни: нажмите ↑ + START.
Поразить противника: запрыгните на него и ударьте молотком (B).
На месте собранной морковки появляются кубики с инициалами WB, на кубиках можно стоять, прыгать по ним и залезать наверх.

TINY TOON 4

Если на рулетке цифры останавливать при помощи START, всегда будут выпадать жизни.

TITANIC

Пароли уровней

2. KKRLAAQ 3. NOADACA
4. KLEYHGN 5. ZIEERUW

TOKI

Пароль: 6. MYTTITF

TOMBS & TREASURE

Секретный путь Кукултана. Идите на юго-восток. Пройдите на один экран наверх. Там будет ма-аленький проход в лес, на запад. Идите туда и поищите секретный путь. Вам нужно на запад. Идите секретным путем в Nunnery, поговорите там с богом Кукултаном, а он поможет решить загадку, над которой ты наверняка не первый час ломаешь голову.

TOOBIN

Зона перехода. Вы можете перенестись в этой игре на самой первой реке. Просто плывите, пока не доплывете до водоворота в левой части экрана, который перекрыт ветками. Стреляйте в ветки своими Банками (Cans), плывите прямо в водоворот, и вас унесет в следующий уровень игры.

TOP GUN 2

Дополнительные самолеты. Когда на титульном экране появляются прожекторы, нажми ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, и, B, A, START – услышишь звуковой сигнал. Начни игру. Набрав 20 тысяч очков, ты получишь три дополнительные самолета

TOP GAN 3

Как посадить самолет на авианосец. Поставь тягу THRUST = 47%. Когда высота упадет до показателя ALT = 90...200 ft (VERT.VEL =8 ft), увеличь мощность до THRUST = 48...50% (ALT>71 ft, VERT.VEL= 0 ft). Увидев палубу, выпусти шасси и тормозной крюк (A и B) и жми → до упора.

TOP PLAYERS TENNIS

Пароли игры в финале Открытого чемпионата Франции (French Open) в роли Лендла (Lendl) против Эверта (Evert):
D?AA! GNLAN YABLL;
JDLZU UC*4L NIHGU;
KVDQP YOIEL L*HRE.

TOTAL RECALL

Дополнительная жизнь. В начале игры идите к кинотеатру. Оказавшись внутри, высидите все сеансы. Если вы просмотрите их все, в конце получите жизнь.

TOXIC CRUSADERS

Пароли уровней

2 – 2258(3276); 3 – 7525;
4 – 3815; 5 – 4843(7011)

TOWN & COUNTRY 2: THRILLA`S SURFARI

Бонус-уровень. В третьем эпизоде первого уровня, когда ты упадешь после первого водопада, приготовься и, как только приблизишься ко второму, прыгай как можно дальше. Если все пройдет успешно, ты получишь бонус-уровень **Переход на уровень Пустыни.** На все той же реке, перед тем, как ты упадешь в первый водопад, зажми → и держи. По идее, тебя перенесет на уровень с Пустыней с девятью жизнями.

TRACK AND FIELD 2

Мировой рекорд в метании молота (Hammer Throw): сначала, делая бросок, доведите указатель силы как можно ближе к нулю. Когда индикатор броска замигает, швыряйте молот под углом 80 градусов. Если вы исполните трюк правильно, то ваш бросок составит 92,04 метра.

Пароли игр:

Команда	1-й день	2-й день	3-й день	4-й день
USA	1GG3GVR54	NGG3XWWR2	1GG3GGWN4	1SS3KVR5C
Корея	MLGFGVRNC	MNG3XWRYG	MNG3GGRNC	4NG3KVNY4
Канада	CLG3GVRGC	NNG3XWRGC	NNG3GWRGC	CGGKVNG4
Канада	ISSFGVRNC	YGGFGWR3C	YGG3GWRYC	YSSFKVNN1
ESSR	NSS3GVRWNC	NSS3XWR04	ISSFGWRNC	ISSFKVNWC
Канада	ILGFGVRNC	YLG3XWRNC	INGFGWRNC	ISL3KVNNC
Франция	TLS3GVRGC	2LGFGWRNC	TNS3GWRCC	2LSFKVNCC
Германия	NNS3GVR24	5NG3XWR22	NLG3GWRTC	NLG3KVNTA
Англия	2YGFGVRN4	ATG3XWRN4	ATG3GWRNC	ATGFKVNNC
Японія	SSS3GVRNC	SSS3XWRNC	SSG3GWRX4	SSGKVNNC

TREASURE-MASTER

Порядок сбора предметов. Для начала – сапоги. Потом – мину (она взорвется, и ты попадешь в аквариум). В аквариуме возьми пульт. Иди обратно. С помощью пульта (кнопка В) активируй электромагнит и подойди к вопросительному знаку. Когда подводная лодка начнет падать, прыгай вместе с ней и проникни внутрь (кнопка А). Подбери мину, когда выберешься из водоема.

Пароль секретного мира:
3HDJL9DNQV2WYTV4S91RXR86.

TWEEN BEE 3

Любое количество жизней (от 9 до 99). Войдите в режим OPTIONS. Вы увидите небольшую табличку, внизу которой стоит число 03. Наведите на него стрелку, и нажимая джойстик влево или вправо, меняйте количество жизней, как вам нравится.

TWIN COBRA

Если вы накопите 9 супербомб, то, когда ваш запас наполнится, вы можете бомбить цели на земле и получать жизни вместо неуязвимости и премиальных звезд.

TWIN EAGLE

Если подбирать площадки более одного раза, то и мощность оружия возрастает пропорционально. Синие объекты – это бомбардировщики. После попадания они теряют бомбы; подбирайте их и пользуйтесь (кнопка А). Сброшенная бомба уничтожает всех врагов в пределах экрана. Чтобы продолжить игру с того места, где рухнут последний ваш вертолет, нажмите А + В, но учтите, что все очки при этом теряются.

UFOURIA

Этот пароль выведет тебя не к двери последнего босса с полным инвентарем. Размести точки указанного цвета в ячейках таблицы (ряды пронумерованы, а колонки обозначены буквами): красные – A0, A5, B0, B1, C2, C5, D2, F1, F4, F5; зеленые – A1, A2, B2, C0, C4, E0, E1, E4; синие – A3, B4, D2, D4, E2, F3.

ULTIMA: EXODUS

Для того, чтобы быстро разбогатеть в Ультиме, необходимо создать нового героя, отдать его золото другому участнику вашей команды (он начинает со 100 золотыми монетами) и убить нового героя. Повторяйте эту процедуру, пока ваш отряд не разбогатеет!

ULTIMA: QUEST OF THE AVATAR

Как найти барда. Попадись на врага и проиграй битву. Теперь тебя возвратили в замок. Теперь иди в ближайший городок. Иди в нижний правый угол карты, и возле костра ты найдешь Барда. Теперь осталось попросить его присоединиться к тебе.

ULTIMATE AIR COMBAT

Пароли уровней
1 BQQR999BT!VBBBBTXFYYY
2 CWWXDDDC99!VBBCVBDFYYCVF12JJ
3 DDDGH11DDSCYYYDSNR!!!DC9VDDD
4 FYY2LLLFY!Y2JJF!7!XDDFXSDH11
5 GGGLP77GGBH4LLGGF4P77GBTZK33
6 H116R99HIW2P77H4GMOSS HZBH6NN

7 JJJPVBB JJMOFYY JM8C2JJ JH4RXDD
8 K338CWW KYY4R99 K2JPVBB K2MOFYY
9 LLLRXDDLLPVHIILLK8CWWLGF4R99

URBAN STRIKE

Секретный пароль – AM56.

VEGAS DREAM

С этим паролем вам потребуется только 1 $ для завершения игры:

G!E! K7!H 18UL QL; 9T7K!!!! !!P1 A2;
VGAU 8LVK RGAU 8L; 5QK7 DQ12 GLS4 IP
3MWJ SHBU 9M22 22; 22J3 ?M1T CWAN XM;
TICW AN33 3333 64.

Дополнительные деньги: возьмите любой код, какой вы заработали в игре и введите его, обменяв 17-го и 18-го персонажей. Вы миллионер!

VIGILANTE

Выбор этапа. На титульном экране нажми ↑, ←, A, B. Вы попадете в секретное меню, где можно выставлять уровни.

WACKY RACES

Приоритет получения призов. Бомбы, хвост, после чего копи кости на аптечку

WALL STREET KID

Masion
L50UB(4)52?(4)?(4)?(4)?(4)?(5)
V60W0D0C0M30C08
Yacht G1HGLL3(3)46?(4)?(4)?(4)?(4)?
(5)E62(2)70C0M30C(2)
Финальный пароль игры:
MCA1B IOWO? SH40Q 2020E
0?% 4? %4?%4 2V8MK CQ208
M3OCO C

WCW WRESTLING

Вы можете использовать эти коды для выбора своих соперников:

STING:
Выиграл 3 боя: BXDR NBQ5 19DQ
Выиграл 6 боев: -XDY YBZH Y9DK
Выиграл 9 боев: QXD- OBOD L9DQ
LEX LUGER:
Выиграл 3 боя: DXH5 NBD5 R9DK
Выиграл 6 боев: LXHT YB67 N9DM
Выиграл 20 боев. 15H7 IBOZ DZNY
RICK FLAIR:
Выиграл 3 боя: DX7X NBT5 R9DV
Выиграл 6 боев: BX7Z YB07 R9DI
Выиграл 20 боев: N579 IBBZ RZNZ
MIKE ROTUNDA:
Выиграл 3 боя: DXT9 NB15 R9DW
Выиграл 6 боев: BXTH YB>7 R9DV
Выиграл 20 боев: N5T7 1B07 RZNY
KEVIN SULLIVAN:
Выиграл 3 боя: DXRZ NBY5 R9D5
Выиграл 6 боев: BXRT YBGH R9D2
Выиграл 20 боев: L5RN 1B47 IZNT
RICK STEINER:
Выиграл 3 боя: DXNH NB-9 R9DI
Выиграл 6 боев: BXND YB4H R9D5
Выиграл 20 боев: B5NN 1B47 IZNT
RIKY STEAMBOAT:
Выиграл 3 боя: DXIT NBV5 R9DL
Выиграл 6 боев: YXII YB37 R9DD
Выиграл 20 боев: J51L IBZZ IZNQ
ROAD WARRIOR HAWK:
Выиграл 3 боя: DXBR NBQ5 R9DG
Выиграл 6 боев: BXBI YB37 R9DD
Выиграл 20 боев: Y5BY IB57 RZNJ
ROAD WARRIOR ANIMAL:
Выиграл 3 боя: DXYD NBK5 R9D6
Выиграл 6 боев: BXYB YB57 R9DY
Выиграл 11 боев: -XY- GBGI R9DQ
Выиграл 20 боев: N5YI IBP7RZNT
STEVE WILLIAMS:
Выиграл 3 боя: DXLN NBM5 R9D4
Выиграл 6 боев: BXLY YB7H R9DV
EDDIE GILBERT:
Выиграл 3 боя: DXJI NBW9 R9D5
Выиграл 6 боев: BXJL YBTH R9DK
MICHAEL HAYES:
Выиграл 3 боя: DXOB NB89 R9D7
Выиграл 6 боев: BXOJ YBDH R9DW
Выиграл 9 боев: JXOG OBGD R9DV

ЦЕНТР ВИДЕОИГР
В НИЖНЕМ НОВГОРОДЕ

г. Нижний Новгород,
ул. Федосеенко, д. 64
Телефон (8312) 29-71-63,
(8312) 29-71-95
E-mail: nnd@dreamarena.ru

НАШИ КНИГИ ВЫ МОЖЕТЕ КУПИТЬ:

г. Санкт-Петербург, ул. Ворошилова, д. 2, деловой центр «Охта», 1-й этаж,
тел. 440-51-30, 440-51-32;
E-mail: abci@peterlink.ru
г. Санкт-Петербург, наб. реки Фонтанки, д. 36, Центр видеоигр, тел.272-8377;
E-mail:neva-visit@peterlink.ru
г. Екатеринбург, ул. Кирова, 28, (проходная завода ВИЗ,
тел. 2-13), тел. 58-12-13;
E-mail: viv@mail.utnet.ru
г. Ростов-на-Дону, ул. Немировича Данченко, д. 78/6,
тел. 44-73-37;
E-mail: Valer@aaanet.ru
г. Новосибирск, ул. Петухова, д. 51 (вн. тел. 18-65),
тел. 8-902-911-63-44;
E-mail: wenderer@online.nsk.su
г. Нижний Новгород, ул. Федосеенко, д.64
тел. (8312) 29-71-63, (8312) 29-71-94
E-mail: nnd@dreamarena.ru

Энциклопедия лучших игр для Dendy

Руководитель проекта ***Кевлюк А. А.***

Корректор ***Лытаева М. Л.***
Компьютерная верстка и дизайн ***Шундалова Л. Ю.***
Художественное оформление обложки ***Шундалова Л. Ю.***

Подписано в печать18.03.2002 Формат 70x100/16.
Бумага газетная. Печать офсетная. Объем 13 п.л.
Тираж 8 000. Зак. № 646

Лицензия ЛП № 000254 от 16.09.99 г. Выдана Северо-Западным региональным управлением Государственного комитета Российской Федерации по печати (г. Санкт-Петербург).
БООИ «Нева-Визит». 194100 С-Пб, ул. Новолитовская, 15.

Отпечатано с готовых диапозитивов в ФГУП ордена Трудового Красного Знамени «Техническая книга» Министерства РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций
198005, г. Санкт-Петербург, Измайловский пр., 29

SuperStation™ 2000

Новинка компьютерных технологий.

- Современный дизайн
- Эргономичный джойстик
- Совместимость со всеми игровыми картриджами

8-bit

SIMBA'S

КИБОРД 003

МУЛЬТИМЕДИЙНАЯ
ОБУЧАЮЩАЯ
ВИДЕОПРИСТАВКА

- ИНТЕРФЕЙС WINDOWS
- МАНИПУЛЯТОР "МЫШЬ"
- БОЛЕЕ 40 ОБУЧАЮЩИХ И ИГРОВЫХ ПРОГРАММ

ISBN 5-93603-079-2
9 785936 030796